

WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ונינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

■ גיליון חגיגי - וויז בן 4

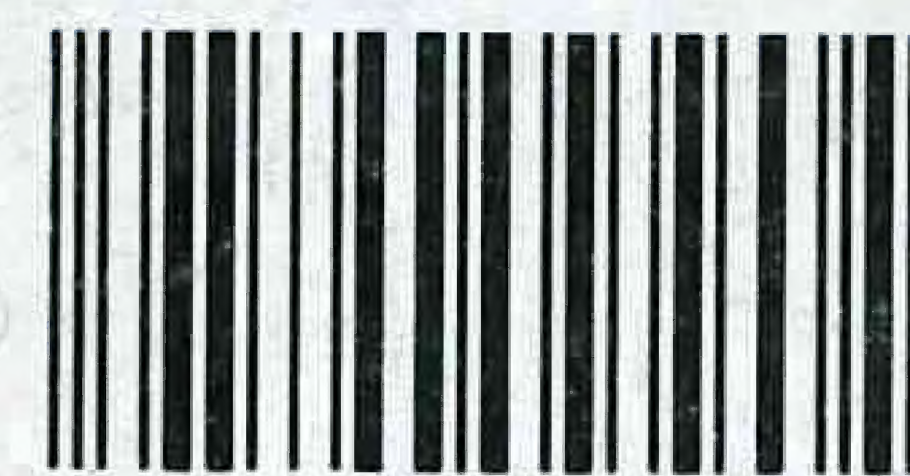
■ מבצע למנויים ותיקים וחדשים,
כרטיסים לסרט: STREET FIGHTER

■ כתבת צבע -

ALONE IN THE DARK 3

48

גיליון



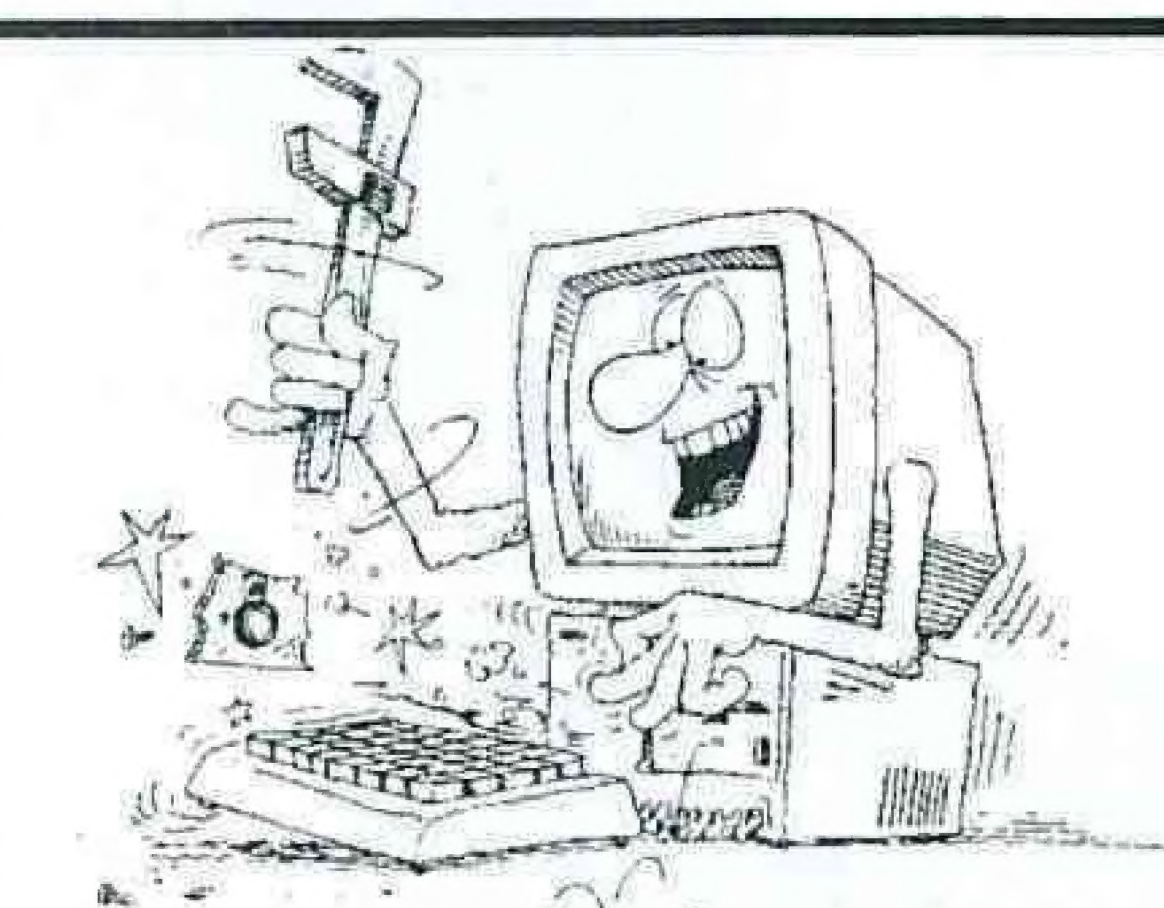
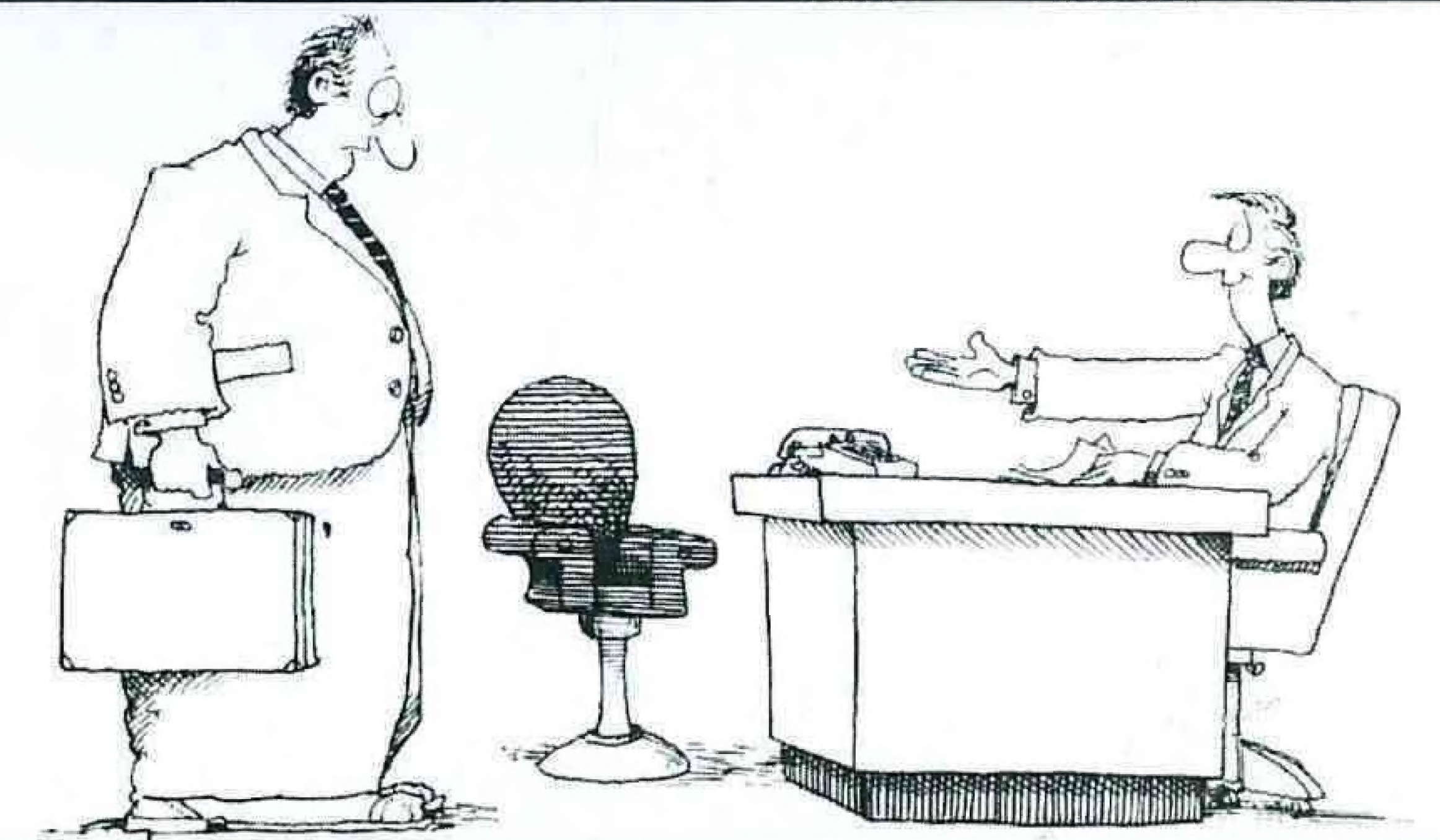
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

כשאתם קונים משחק ב*פרייק* אתם קונים על בטוח!

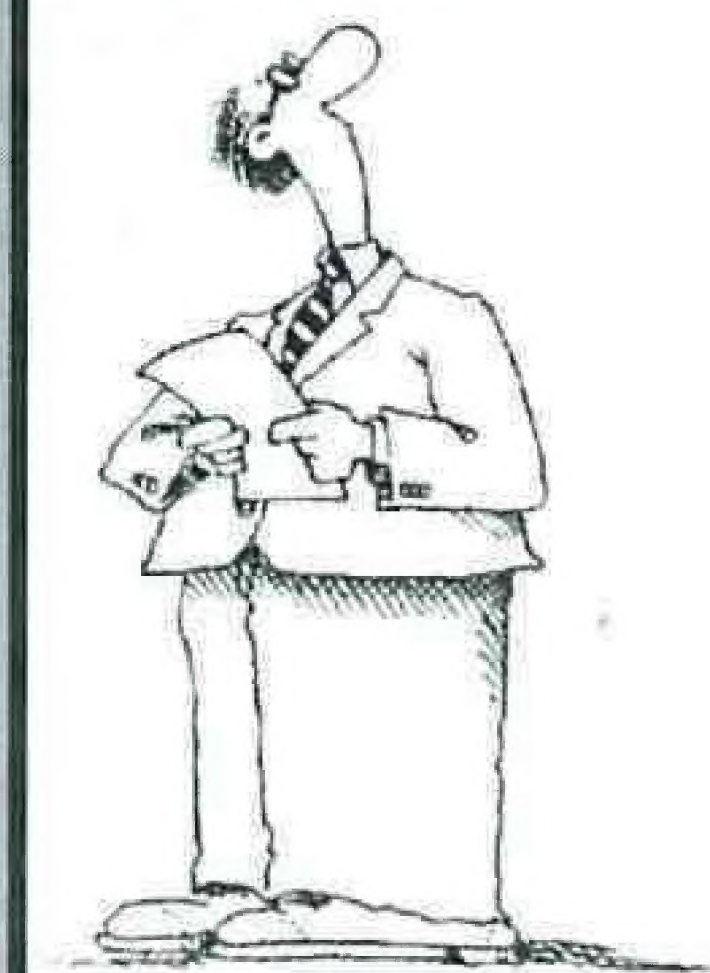


התקנתם את המשחק והוא לא לטעמכם, מכל סיבה שהיא החזירו אותו ל*פרייק* במצב תקין וקבלו זיכוי למשחק אחר.

בואו ל*פרייק* ותהנו מקניה נוחה, תמיכה צמודה ויחס אישי.



?



פרייק
מסביב למחשב

תל-אביב: רח' אבן גבירול 60 טל: 03-6961826
הרצליה: רח' סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל: 09-589077

הענינים

אפריל 1995 ■ גיליון 48

יוק האלבט אלכונה

וויזים יקרים, לפני שאציג את עצמי, לפני שתכירו את האיש שלקח על עצמו משימה היסטורית בימים טרופים אלה, כדאי לחמם את האווירה ולהכשיר את הלבבות על פי מנהג ישראלי קדום. נפתח בשירת הארץ, שלוש ארבע ו.... הרוח נושבת קרירה... מה השתקתם? מה כבר ביקשת? מה הסנוביות הזו? יודעים מה, אני שורה, אתם שורה.

אני: קולי נאלם לבי נרגש
אתם: בא לשכונה בחור חדש
אני: הומה נפשי לקראת מפגש
אתם: בא לשכונה בחור חדש
אני לא יודע, בעצם לא רוצה לדעת, כמה מכם שיתפו פעולה או רק עשו עם השפתיים. יודעים מה, נעשה את זה בדרך הפשוטה ביותר. נעים מאוד קוראים לי קובי ואני העורך החדש של WIZ. לא רק של-WIZ עורך חדש, אלא שבדיק היום מלאו לוויזי ארבע שנים.
כתבת חשיפה חסרת תקדים תביא בפניכם מידע שהוסתר מעין הציבור זה 4 שנים - בקיצור - רגע היסטורי, ומי שלא בא מפסיד.
מחכה לכם יופי של עיתון. משחקים מדליקים וכמובן המדורים הקבועים. רק שנייה, לפני שאתם בורחים לי, אוסיף ואומר שאני מאוד מאוד רוצה לשמוע מה שיותר - מכמה שיותר מכם, אז אל תתעצלו וכיתבו למערכת או ישירות לעבדכם הנאמן.
אז שיהיה לנו בכיף. קובי סייט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם:
לוי גלעד מקיבוץ דביר, מלול אסף מקרית מלאכי, גרוס יובל מהרצליה, יאירי רון מחיפה, הראל עמרי מירושלים, סביר דולב מפרדסה, חייט יונתן מראשון לציון, שדה גיא מרחובות, קאזין מיכה מזכרון יעקב ופרי-הר טל מכפר ורדים.

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	DRUGS WAR :PC
8	PC: חקירה מצולמת: CYBERIA
10	PC: עין תחת עין
11	PC: אנרוף הברזל
12	PC: ALONE IN THE DARK 3
14	PC: מיפים
16	PC: RISE OF THE ROBOTS
18	PC: DRAGON LORE
20	PC: KING QUEST 7
22	PC: U.S. NAVY
23	PC: לומדה: ME TOO
24	פוסטר
26	היחידה הארצית לחקירות הנאה: נתקענו!
28	PC: WING COMMANDER 3
29	PC: WARCRAFT
30	שאלות ותשובות עם ד"ר וויז
32	PC: תוכנה: 3D Studio גרסה 4
34	מגה דרייב: RISTAR
35	סופר נינטנדו: UNIRALLY
36	כתבת חשיפה: לחיי הבריאות 4
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
39	משחקי תפקידים: שיפור לשיפור לשיפור
40	משחקי תפקידים: דרקוני יסודן
43	משחקי תפקידים: מטה הקסמים
44	משחקי תפקידים: דבשים
45	משחקי תפקידים: פטריות קסומות
46	לוח

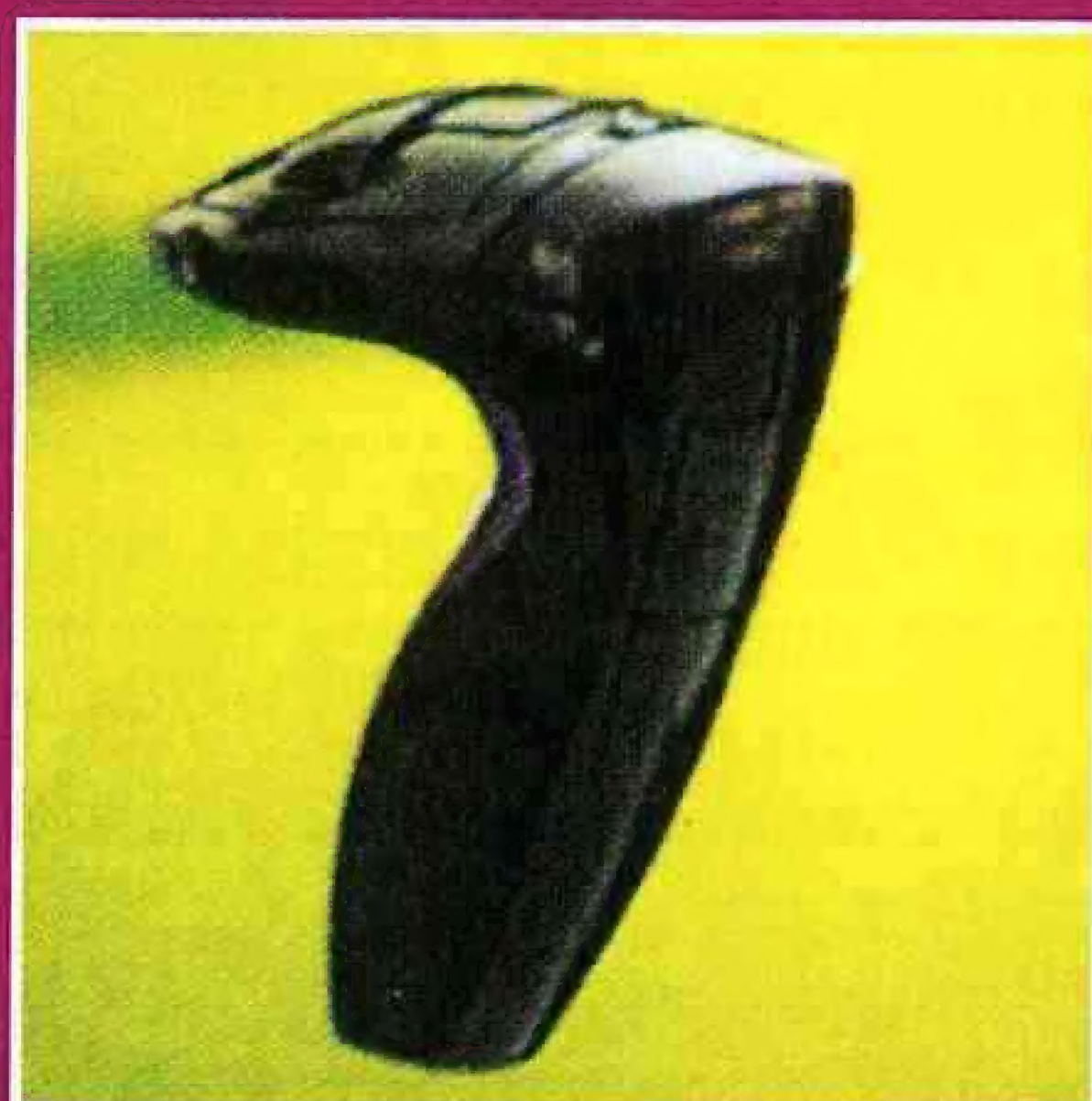


מנהל: דוד רביב * עורך: קובי סייט * ניהול הפקה: לילי צראף * מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954
* עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: טל סלם * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סייט, דוד זילברשטיין, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוגי טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, עידו שמש, קובי קרלוב * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יחזר.

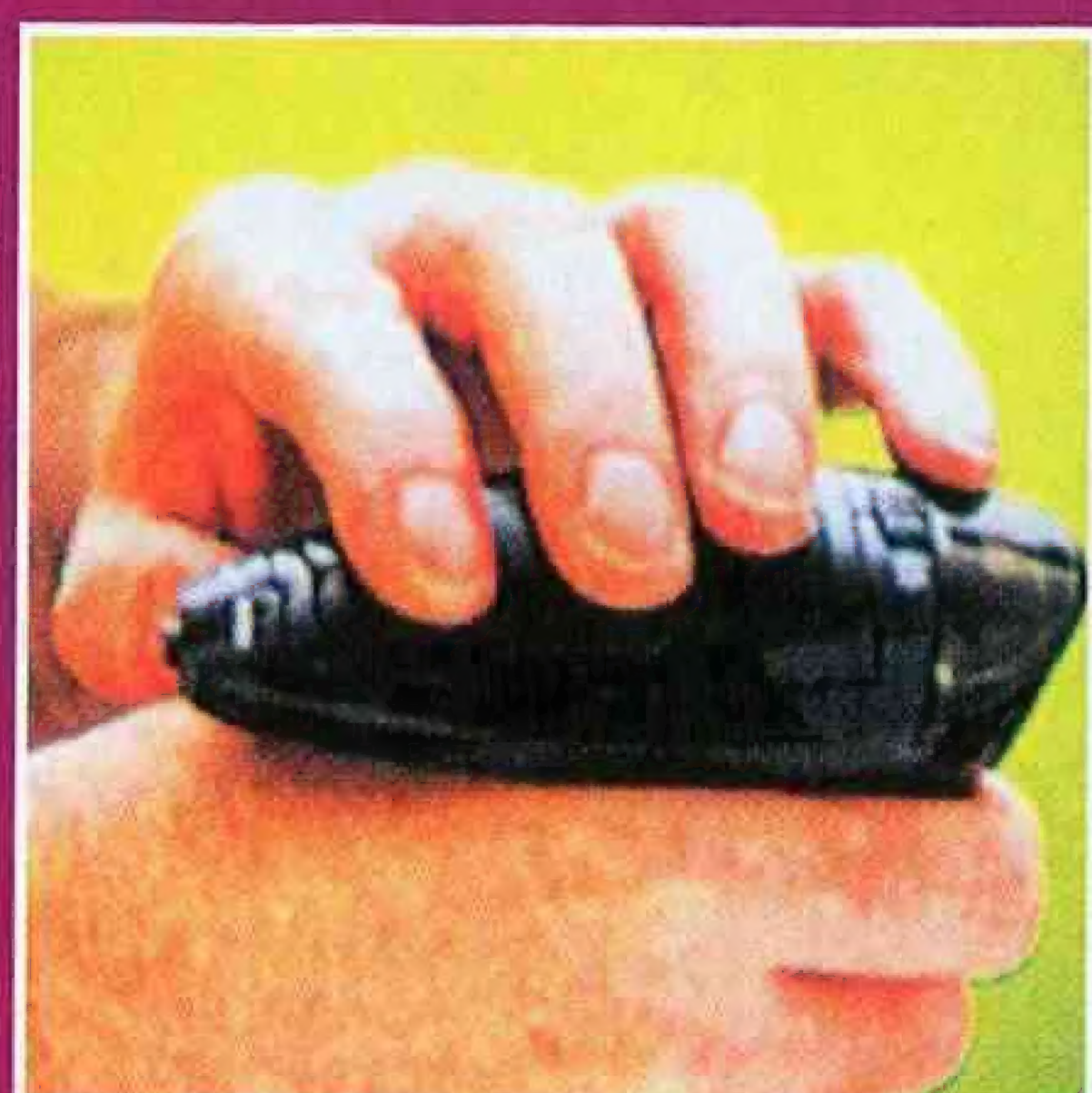
הציפור

אדום הפועל לכל הכיוונים ומתקשר עם המחשב ללא הגבלת תנועה.

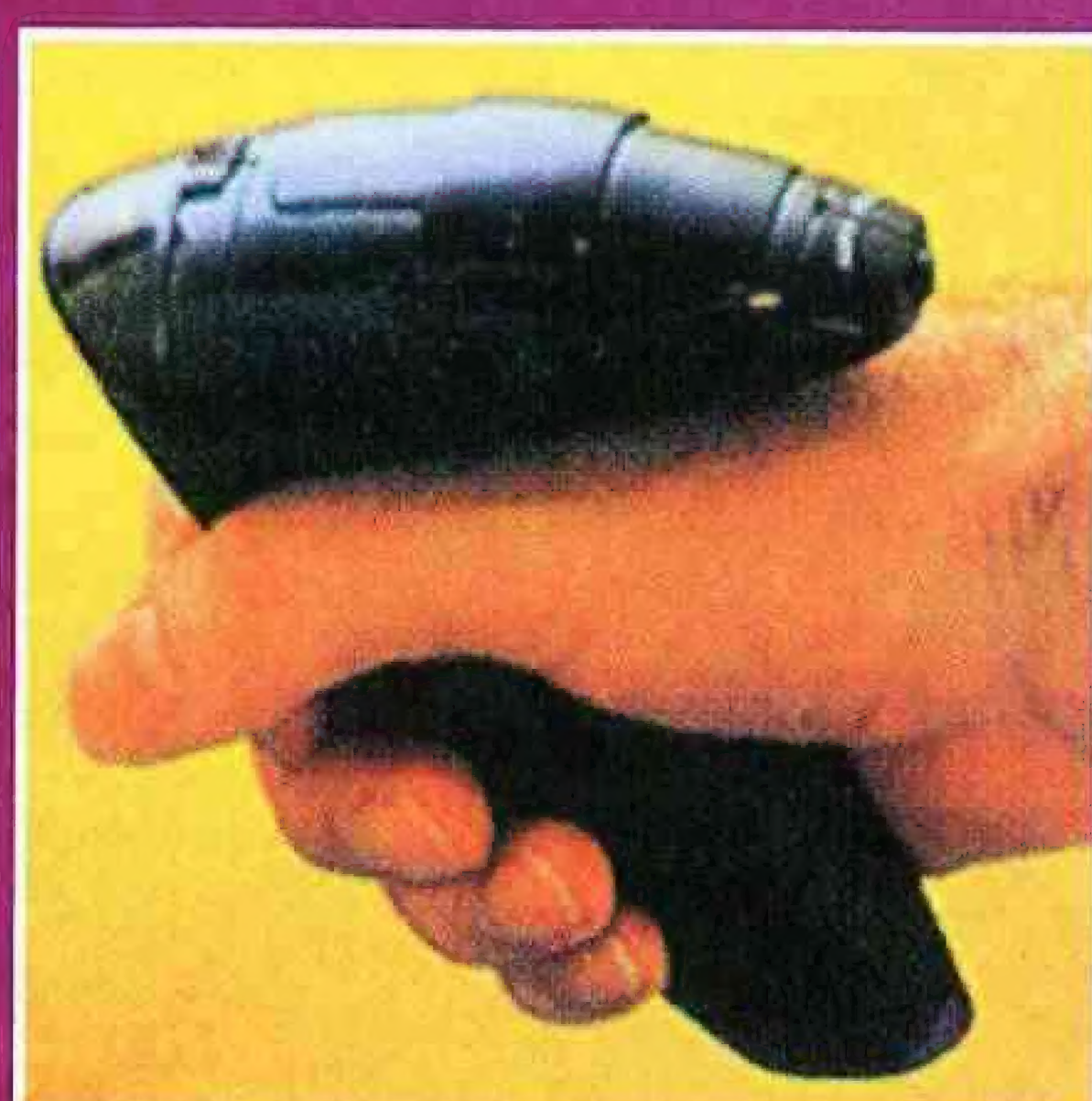
ניתן לשחק מכל מקום בחדר, אפילו תוך כדי הליכה! דמיין לך צורות שימוש נוספות...



לג'ויסטיק עם בסיס שבדרך כלל מונח על השולחן, ותמיד מחובר עם כבל למחשב. ל-Bird עיצוב חדשני המותאם לכף היד ומצויים בו חיישנים מיוחדים. הוא טוב במיוחד למשחקי חלל וסימולציות טיסה. יש בו משדר אינפרא

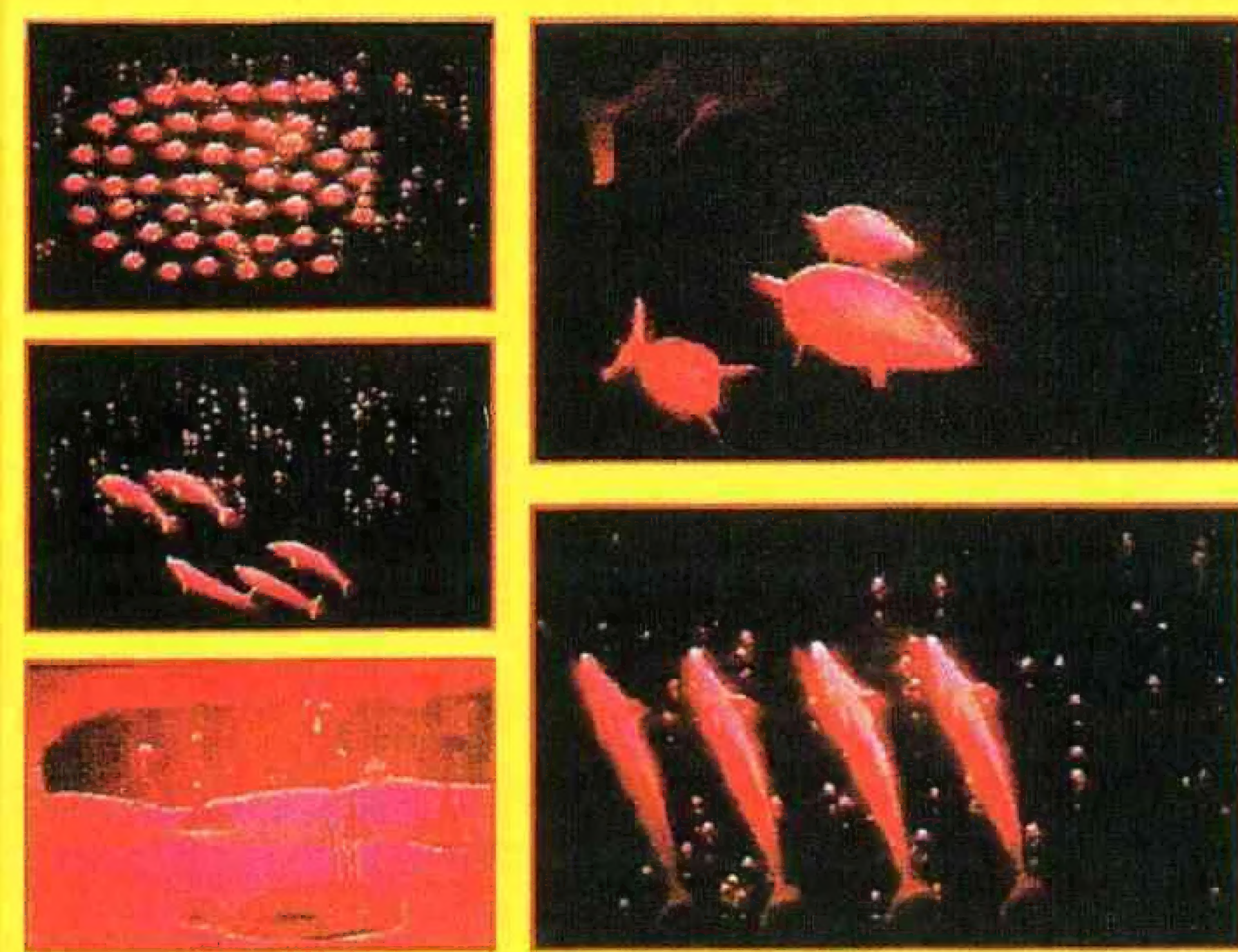


חברה אמריקנית פיתחה ג'ויסטיק מיוחד הנקרא Bird - ציפור. מדובר בטכנולוגיה חדישה ומהפכנית, שכבר קיימת בגרסת מחשבי ה-PC ובקרב בגרסת משחקי הטלוויזיה. הרעיון הוא שהמשתמש אינו כבול



צבע לילד

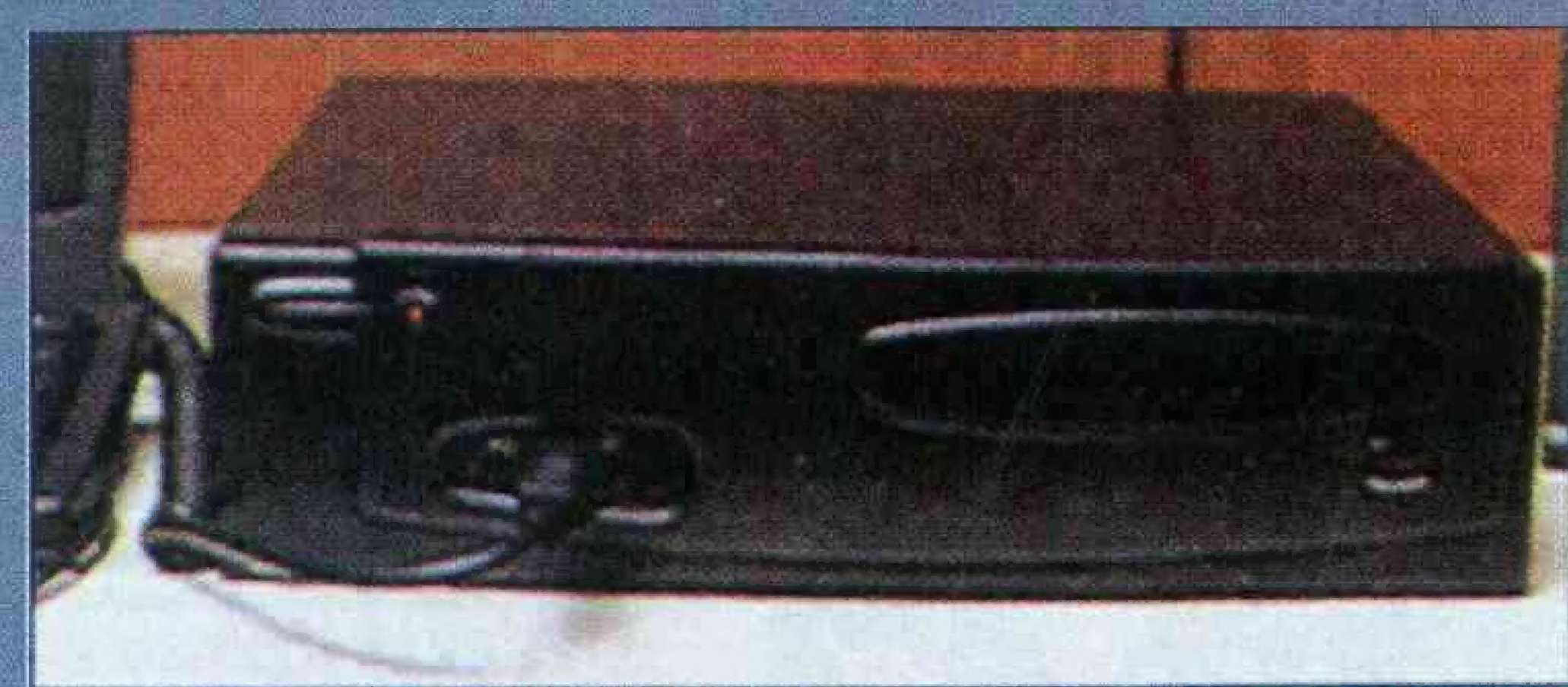
להזכירכם, מדובר במערכת משחק 32 ביט חדשה של נינטנדו "מגושמת במעט", ולכן היא עומדת על גבי חצובה מיוחדת. כשמתבוננים דרך המשקפיים המוזרים הללו, רואים תמונה תלת-מימדית די מרשימה, אך הכל בגווני אדום (בגלל שיטת הפעולה). ניתן יהיה לרכוש את המערכת החל מחודש אפריל בארה"ב ומחירה יהיה \$200.



Virtual boy - מערכת המשחק החדשה והמוזרה של נינטנדו בעלת תצוגה תלת-מימדית בגווני אדום, עשויה להפוך לצבעונית בעתיד. החברה שפיתחה את הטכנולוגיה עבור נינטנדו - Reflection Technologies, פיתחה דיודה (נורית זעירה) ירוקה וכחולה. כאשר משתמשים בשלוש הדיודות יחדיו, ניתן להציג תמונה צבעונית מלאה.

PIPPIN

אביזרים נוספים כגון מקלדת, עכבר ועוד. המערכת כוללת גם מודם תקשורת המאפשר לשחק נגד יריב או בעזרת חבר דרך קו הטלפון. עם תחילת השיווק של ה-Pippin יהיו מוכנות 100 תוכנות שונות ביניהן 30 משחקים.



הפתעה! עוד מערכת משחק טלוויזיה נולדה - PIPPIN - פרי פיתוח משותף של החברות Bandai (חברת צעצועים בין הגדולות בעולם) ו-Apple יצרנית מחשב המקינטוש. במשך חודשים סיפרנו לכם אודות מערכות חדשות כגון האולטרה 64 של

קיים כונן מהירות מרובעת (Quad speed), שתי יציאות תקשורת טוריות ומעבד תוכנה הכולל כלי פיתוח וסט גופנים.

בזכות המעבד ומערכת ההפעלה, המערכת תואמת למחשב מקינטוש ומסוגלת לקרוא תקליטורי מקינטוש. מחירה המתוכנן ביפן הינו \$500 ובארה"ב \$400. מחיר ממוצע של כל תוכנה יהיה כ-\$50. Apple מתכננת לאפשר לחברות פיתוח צד שלישי לייצר תוכנות וכבר עתה ישנם כ-100 בתי תוכנה המעוניינים בכך. כיוון שהמערכת אינה מתוכננת להיות רק מערכת משחק, מתוכננים

נינטנדו, מערכת ה-Playstation של סוני וסגה סאטורן. כל אותו זמן ישבו בשקט שתי החברות Bandai ו-Apple ופיתחו מערכת 64 ביט חדשה, שנועדה לשמש למשחקים וגם ללומדות ולתוכנות חינוכיות אחרות. Apple תייצר את החומרה ו-Bandai תפתח את התוכנה, ובעיקר תספק בשיווק המערכות. מערכת Pippin CD-ROM מבוססת על מעבד 64 ביט מסוג PowerPC 603 RISC ומערכת ההפעלה של מקינטוש. המערכת מתוכננת לצאת למכירה ביפן בקיץ הקרוב, ובארה"ב בחודשים אוקטובר/נובמבר. במערכת

נתונים טכניים

מעבד: Power PC 603 RISC 66 MHz
1M זיכרון תצוגה
גרפיקה: Dual buffer frame-to-frame animation
יציאות וידאו: NTSC, VGA, S-Video
רזולוציה: 640x480, 16.7 מיליון צבעים
זיכרון: 6M
צליל: יציאת סטריאו כפולה באיכות 16 ביט וכניסת צליל 16 ביט דגומה

אולטרה 64

אולטרה 64 של נינטנדו - מערכת ה-64 ביט שכולם מצפים לה - עשויה היתה להיתקל בבעיית מחיר. כפי שסיפרתי בעבר, נינטנדו הבטיחו שמחיר המערכת יהיה \$250, ובגיליון וויז 46 סיפרתי על כך שישנה לנינטנדו בעיית מחיר ולטענתם יהיה המחיר \$359. ובכן, נינטנדו עומדים לספוג \$100 על חשבונם ולמכור את המערכת ב-\$259 לצרכן.

Sega Video-CD

חברת סגה הכריזה על מתאם וידאו מיוחד שיתחבר אל מערכת הסאטורן, ויאפשר לראות סרטים הפועלים בשיטת Video-CD (השונה מ-MPEG או CD-I). למתאם עדיין לא נקבע מחיר. הוא יתחבר לחלקו האחורי של המכשיר.



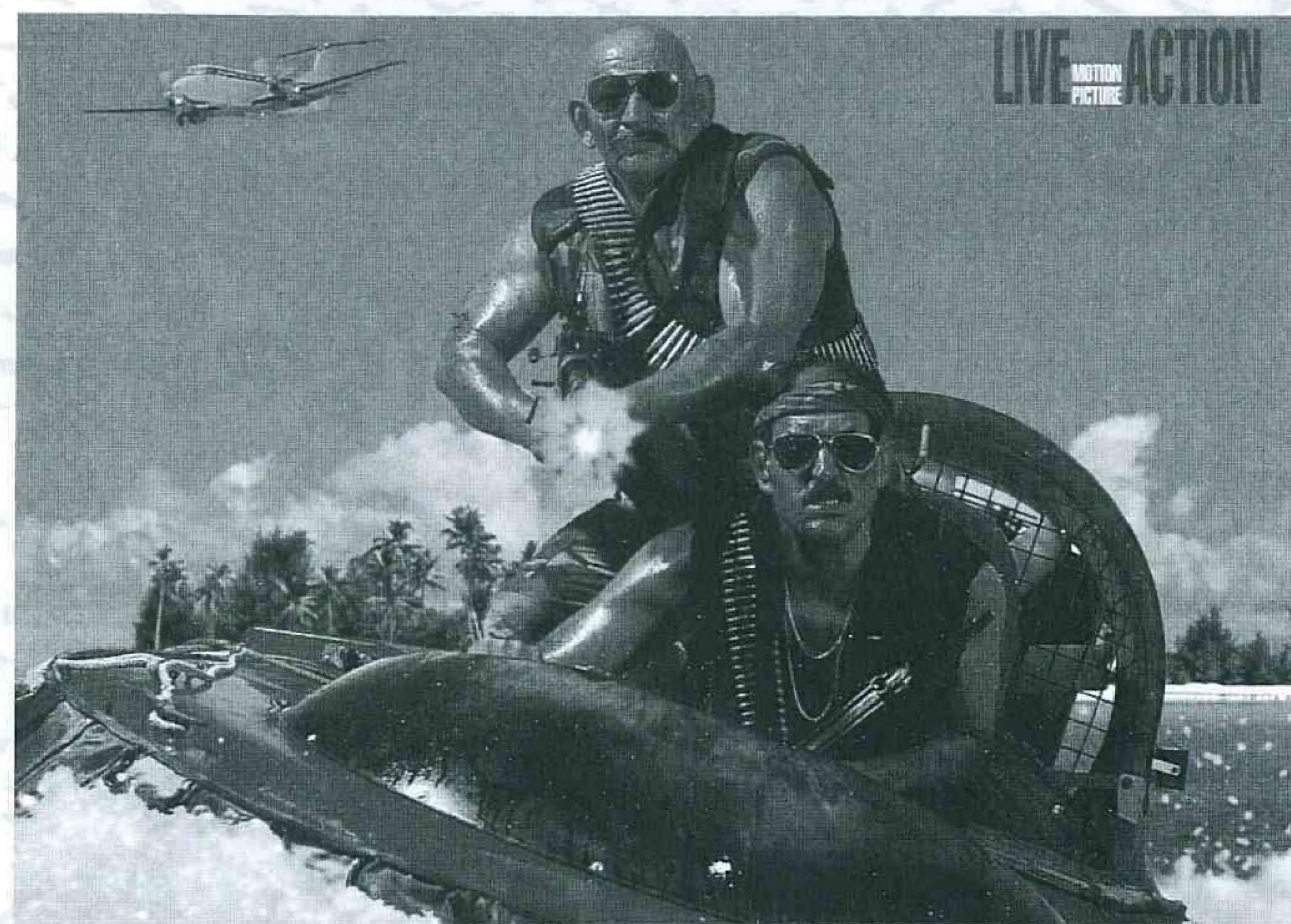
כרטיס חינוך לסרט

STREET FIGHTER

חצולם חשק החשב לצולם הקולנוע

PC

DRUG WARS



מאת: דוד זילברשטיין

כשקיבלתי את DRUG WARS, קיבלתי איתו פתק מהעורך: "זילברשטיין, מדובר במשחק יריות. אין חוברת הוראות. תסתדר לבד". ובכן, שלושה משפטים סתמיים אלו, מסבירים למעשה את כל מה שצריך לדעת על המשחק.

במשחק יריות כמו במשחק יריות, הפעולות היחידות שתבצע כשתשחק הן ירי וטעינה. אין חוברת הוראות וגם לא צריך אחת כזו. כל ההוראות רשומות על עטיפת התקליטור, וחץ מזה, פרט אולי להתקנה, אני מאמין שתוך רבע שעה, כל שחקן DRUG WARS יידע מה עושה כל אופציה בתפריטים ואיך משחקים בדיוק. מסקנה - אין שום בעיה להסתדר לבד.

הגרפיקה

דבר ראשון, במשחק הזה אנשים מתים! דברים מתפוצצים ורואים דם! אז כל מי שהבטן שלו ו/או אמא שלו לא מרשה לו לצפות (ולשחק) בדברים כאלו, עבור 5 עמודים קדימה, לכתבה על תקליטור דובוני אכפת-לי (סתאאם...). מעבר לזה, כמו במשחק שקדם לו CRIME PATROL ובמשחקיהם האחרים של חברת AMERICAN LASER GAMES, כמו MAD DOG MACREE (1 ו-2) ו-SPACE PIRATES, המשחק מורכב מקטעי וידאו ברזולוציה של VGA, עם אנימציה מהירה הנראית מציאותית, ורק עיצוב הירייה על המסך קצת הורס...

המשחק מתחייב לתמוך בכונן תקליטורים בעל מהירות רגילה. למרות זאת כמעט בכל פעם שמגיח אויב, המשחק קופא לשנייה על מנת לטעון מהתקליטור, מה שנותן לך עודף זמן להביא את המטרה אל האויב שלך (אני אישית ראיתי בזה פלוס כשיחקתי עם כונן בעל מהירות רגילה, מכיוון שהמשחק כמו שהוא, היה מהיר מדי לטעמי...)

הקול

במקרים מסוימים, המשחק לא בדיוק נמנה על סוג המשחקים שאתה אוהב, וגם אם מצאת בו הרבה פגמים, כמעט תמיד

יש את ה"פרטים האלה", שמכריחים אותך לעצור, לחשוב ולהוריד את הכובע בפני הממציאים. למחשבה פילוסופית זו תאמינו או לא יש קשר ל-DRUG WARS. צילילי היריות נשמעים ממשיים להדהים (ובכדי שתבינו אותי יותר טוב: הרבה יותר טוב מהיריות ב-DOOM), המוסיקה ברקע דינמית מספיק כדי שתהיה לנו אצבע קלה (או קלה מדי) על ההדק, אך מהדהדת ברקע ברמה בה לא תפריע לשחקן. הדיבור מצוין, הן בקטעי הקישור והן בקטעי ה"אקשן" עצמם. עוד פלוס הוא שכל האפקטים משתלבים יפה - כלומר ניתן לשמוע גם צעקות, גם יריות, גם את המוסיקה, וגם את קולות הרקע - בו זמנית.

התשתית

למרות שבמשחק אתה משתתף במאבקים עירוניים, הסתערויות בג'ונגלים, מרדפי אופנועיים-ים, מרדפי מכוניות וכו', כל שעליך לעשות הוא לשלוט ביד ימין של סגן השריף אותו אתה מגלם, היא היד האוחזת באקדח (שמאליים, תעלבו בשקט בבקשה...). השליטה נעשית בעזרת עכבר בלבד, וכפי שציינתי בהתחלה, העניין באמת לא מסובך - כל

מה שעליך לעשות, הוא "לשים" את המטרה שזוהי לפי תנועות העכבר שלך על האיש הרע הקרוב, וללחוץ על הכפתור השמאלי! חלון קטן בצד ימין למטה יראה לך כמה כדורים נשארו לך, וכשייגמר, או סתם אם בא לך, תרד עם המטרה לחלון הזה ותלחץ על הכפתור הימני, והפלא ופלא, תוך פחות משנייה טענת את אקדחך האימנטי.

זה שקל מאוד לשחק במשחק מסוים, לא אומר שקל להצליח בו. DRUG WARS הוא משחק קשה ומהיר, גם ברמת הקושי הנמוכה ביותר. למזלנו, אם נפסלנו אנו לא חייבים להתחיל אותו מהתחלה, יש אפשרות לשמור ולטעון משחקים (SAVE/LOAD).

לסיכום, אני רוצה להבהיר למה לא עסקתי בעלילת המשחק. על מי אנחנו עובדים. במשחק בו צריך לירות (והרבה) ברעים, למי בכלל אכפת שבדרום אמריקה ישנו בלדר סמים מולטי-מיליונר בשם לופז, שהסמים שהוא מפיץ נמכרים במקרה גם במחוז בו נמצא סגן שריף, שפשוט נמאס לו לראות את העיר שלו נהרסת, והוא מחליט לצאת לחסל את צבא שכירי החרב של אותו לופז...

לכבוד WIZ מחלקת מנויים

ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114

טל': 03-5702654, בין השעות 14.00 - 16.00

ברצוני לחתום על מנוי לווז.

14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)

רשימת מתנות

משחקי P.C	משחקי C.D-ROM
<input type="checkbox"/> נסקר	<input type="checkbox"/> אולפן מוסיקה
<input type="checkbox"/> בברלי הילס	<input type="checkbox"/> NOMAD
<input type="checkbox"/> קרטן מייקר	<input type="checkbox"/> DemonsGate
<input type="checkbox"/> אביש	<input type="checkbox"/> חקר המעמקים

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

<input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה	<input type="checkbox"/> אני מחדש/ת	<input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
<input type="checkbox"/> מס' מנוי	<input type="checkbox"/> ויזה / ישראל כרטיס / דיינרס (הקף בעיגול)	
<input type="checkbox"/> שם משפחה ופרטי	<input type="checkbox"/> שם בעל הכרטיס	
<input type="checkbox"/> תאריך לידה	<input type="checkbox"/> כתובת	
<input type="checkbox"/> רחוב	<input type="checkbox"/> מספר	<input type="checkbox"/> טלפון
<input type="checkbox"/> עיר	<input type="checkbox"/> מיקוד	<input type="checkbox"/> מספר ת.ז.
<input type="checkbox"/> טלפון	<input type="checkbox"/> בתוקף עד	
<input type="checkbox"/> מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס'	<input type="checkbox"/> מספר כרטיס	
<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.		
<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.		
<input type="checkbox"/> חתימת בעל הכרטיס		
<input type="checkbox"/> הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.		

וקבל בנוסף למשחק מחשב -

כרטיס חינוך להקרנה מיוחדת

לסרט הפעולה

STREET FIGHTER

בהשתתפות:

ז'אן קלוד ואן דם

וראול ג'וליה

• מספר הכרטיסים מוגבל

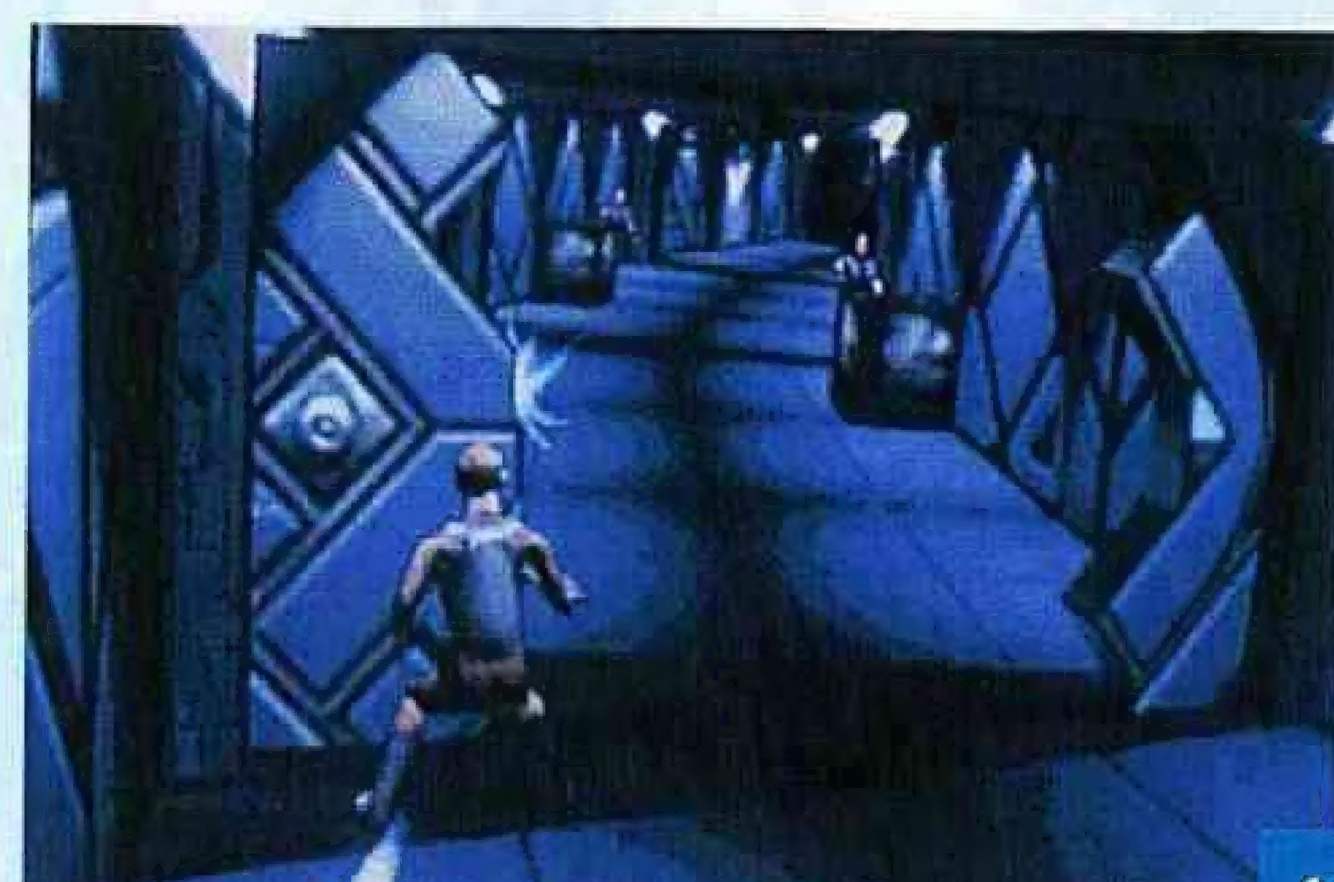
• המבצע עד גמר המלאי



חקירה מצולמת



15 הרובוט המעופף יבוא לעזרתך.



11 לא, זה לא המערב הפרוע, אך ראשית חייבים לחסל את השומרים.



7 גם מתחת לפני האדמה אורכים לך האויבים, היזהר ממשאית התחמושת.



16 אל תיתן לאף אחד מהיצורים האלה לעבור מאחורי גבך.



12 רוצה את הכרטיס שעל השולחן. פתח את פתחי האוורור.



8 צריך למלא דלק.



17 תגיד יפה שלום למפעל שלך.



13 זוהי המעבדה בה פיתחו את הווירוס.



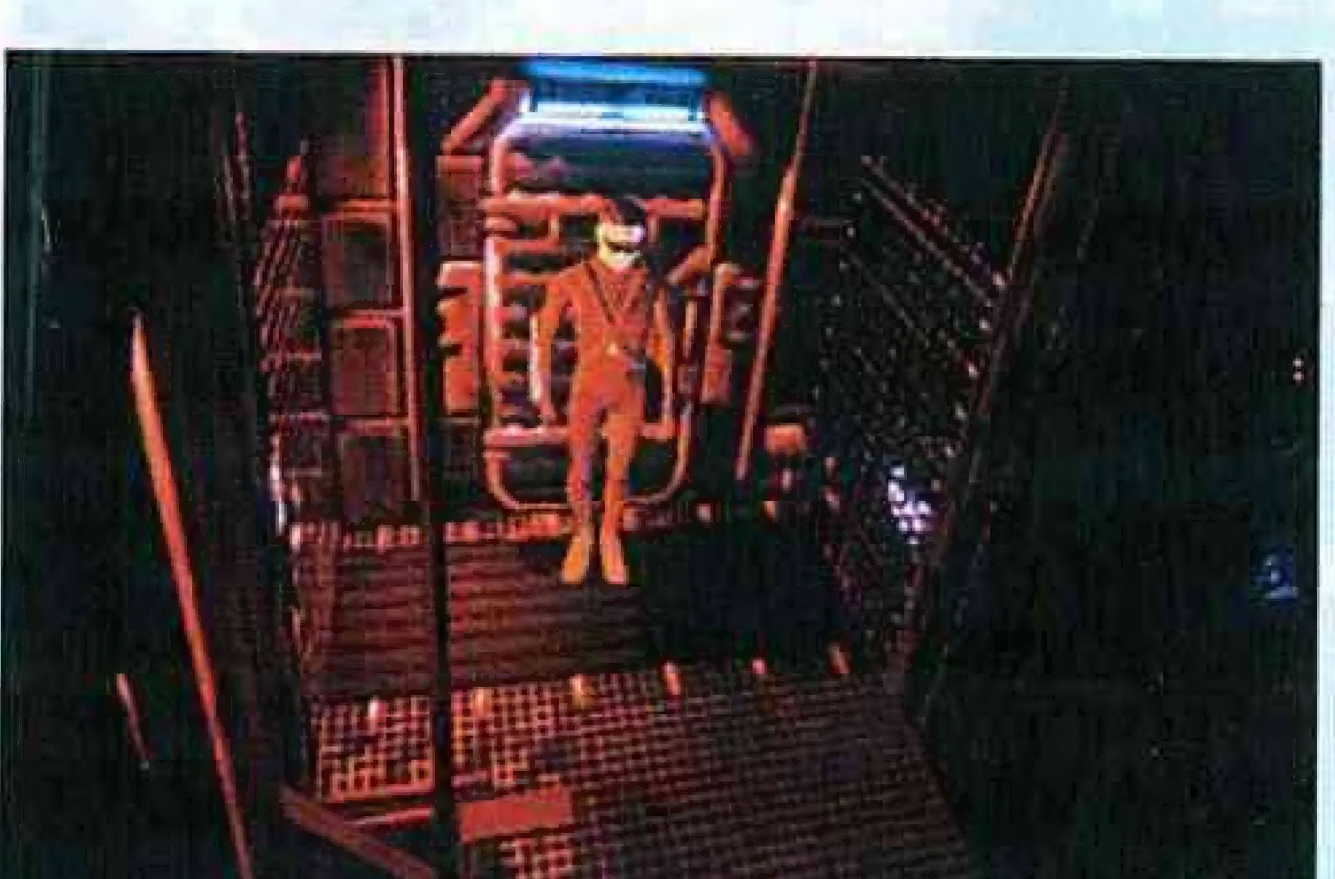
9 המחשב המרכזי של CYBERIA. מקור מידע טוב.



18 רוצה לחיות? תתמוג עם הנשק המתוחכם הזה.

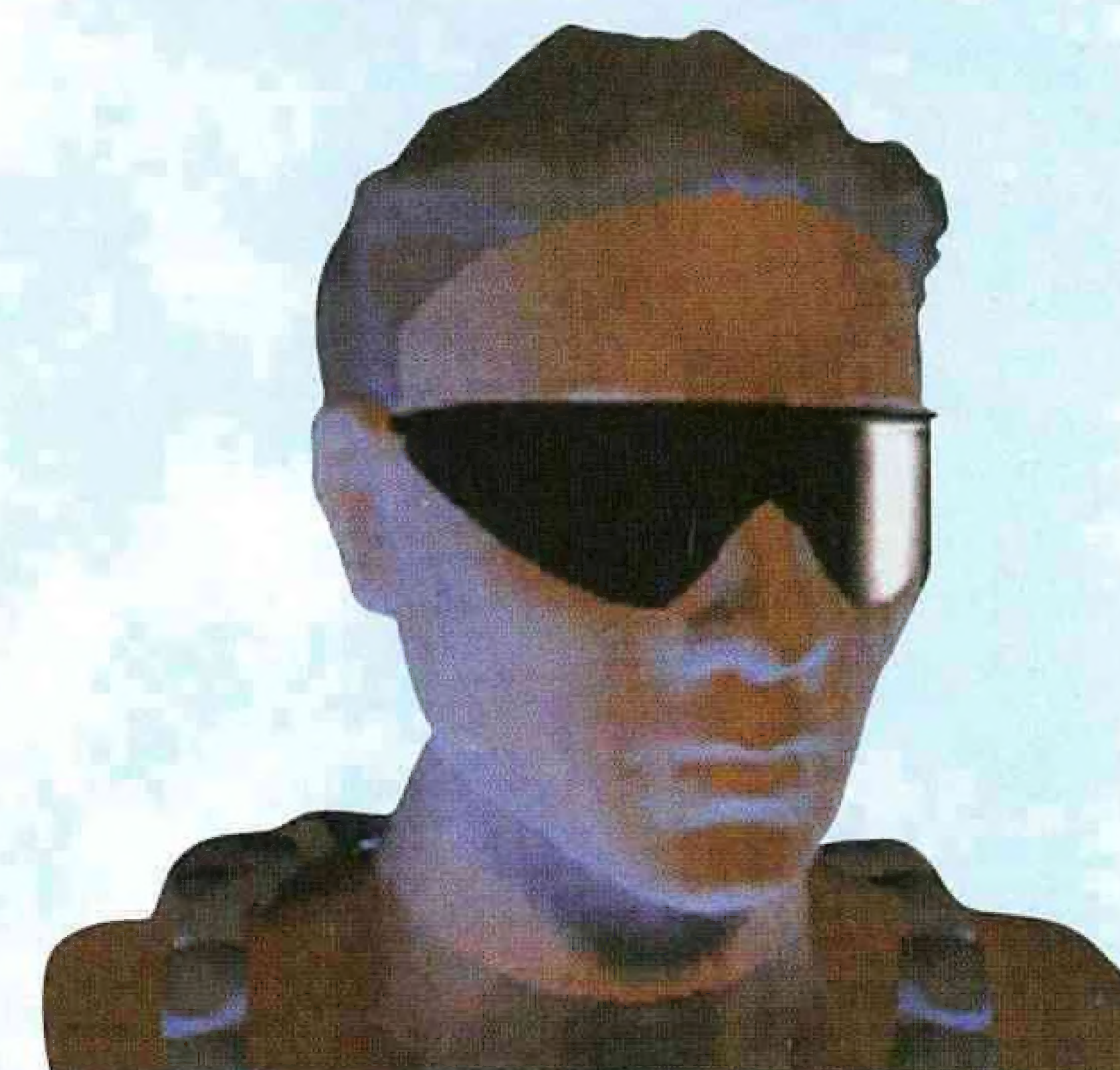


14 הקרב בוורירוסים. השמד את הווירוסים הצהובים.



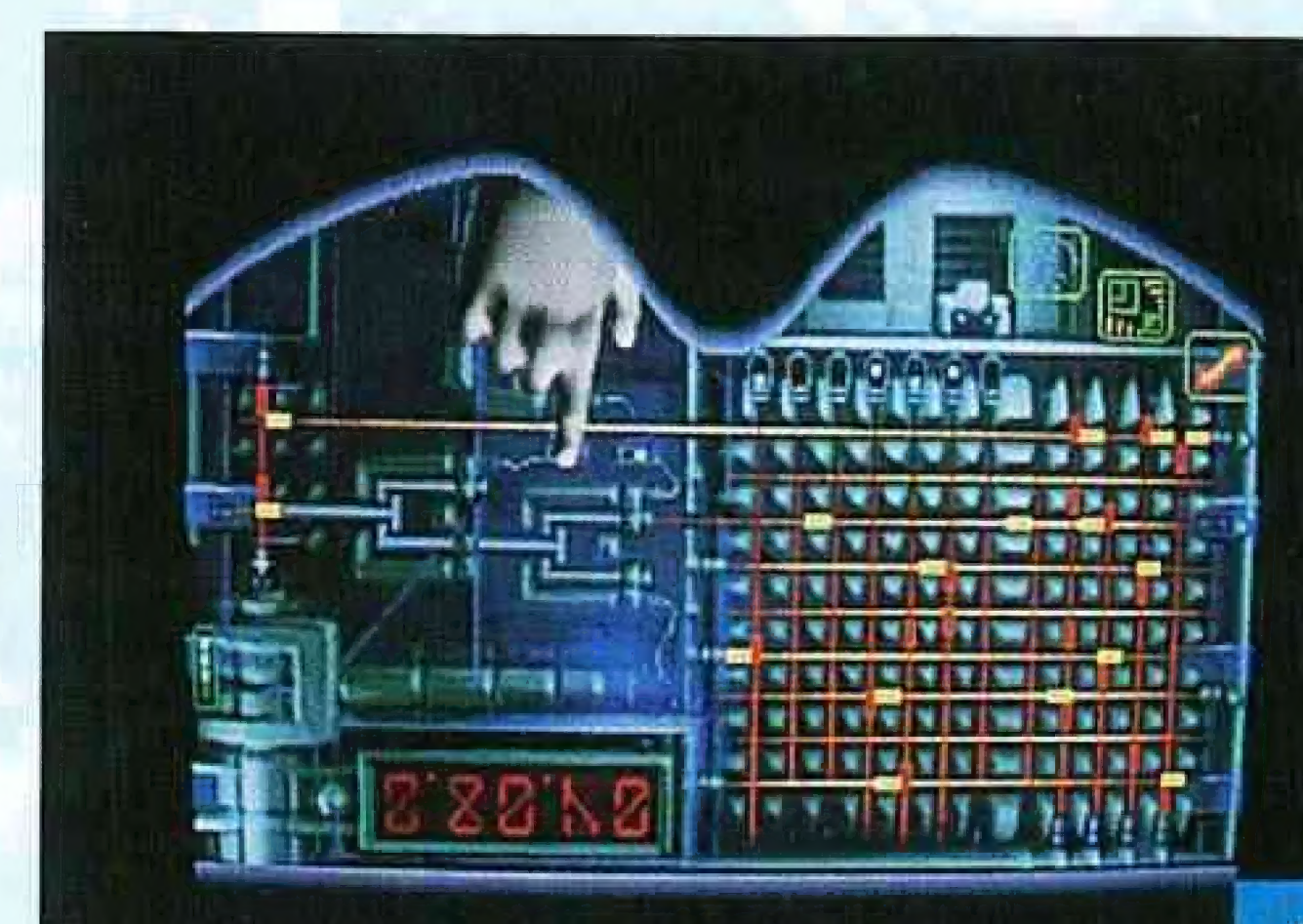
10 חדר מעליות. היזהר מהשומרים.

CYBERIA



י' שם במעמקי CYBERIA, פיתחו הרוסים נשק מתוחכם בעל אינטליגנציה נסתרת, שאיש אינו יודע מהי.

אתה ילד עוזב. התבגרת וכעת ביכולתך להשתמש במשקפיים המיוחדים שיבואו לעזרתך. במסגרת אהבתך להרפתקאות ונטייתך להסתבך, נקלעת לקרטל מסוים ששולח אותך למשימה קשה ומורכבת: עליך לגלות את הנשק.



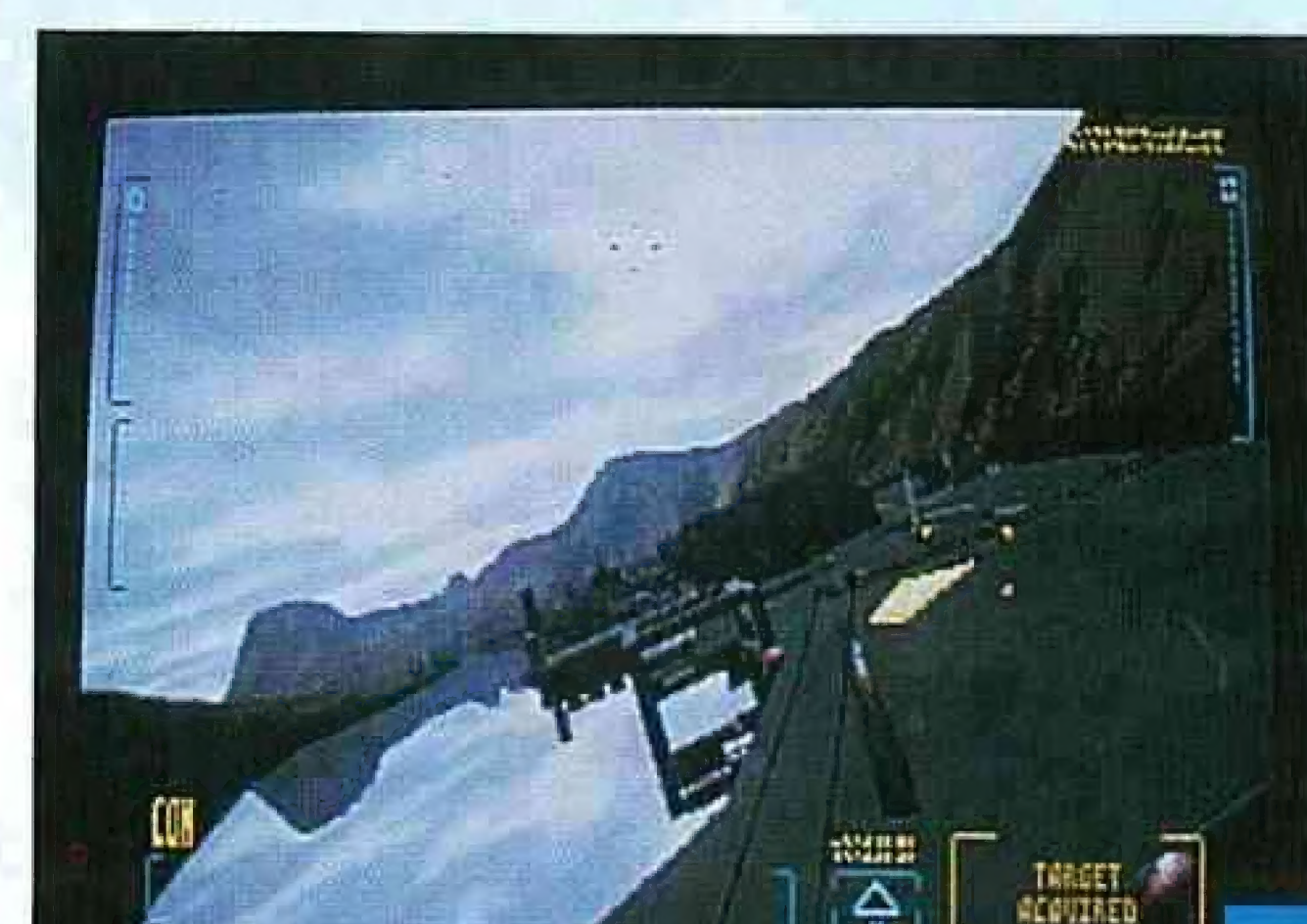
5 המשקפיים יגלו לך את הסודות.



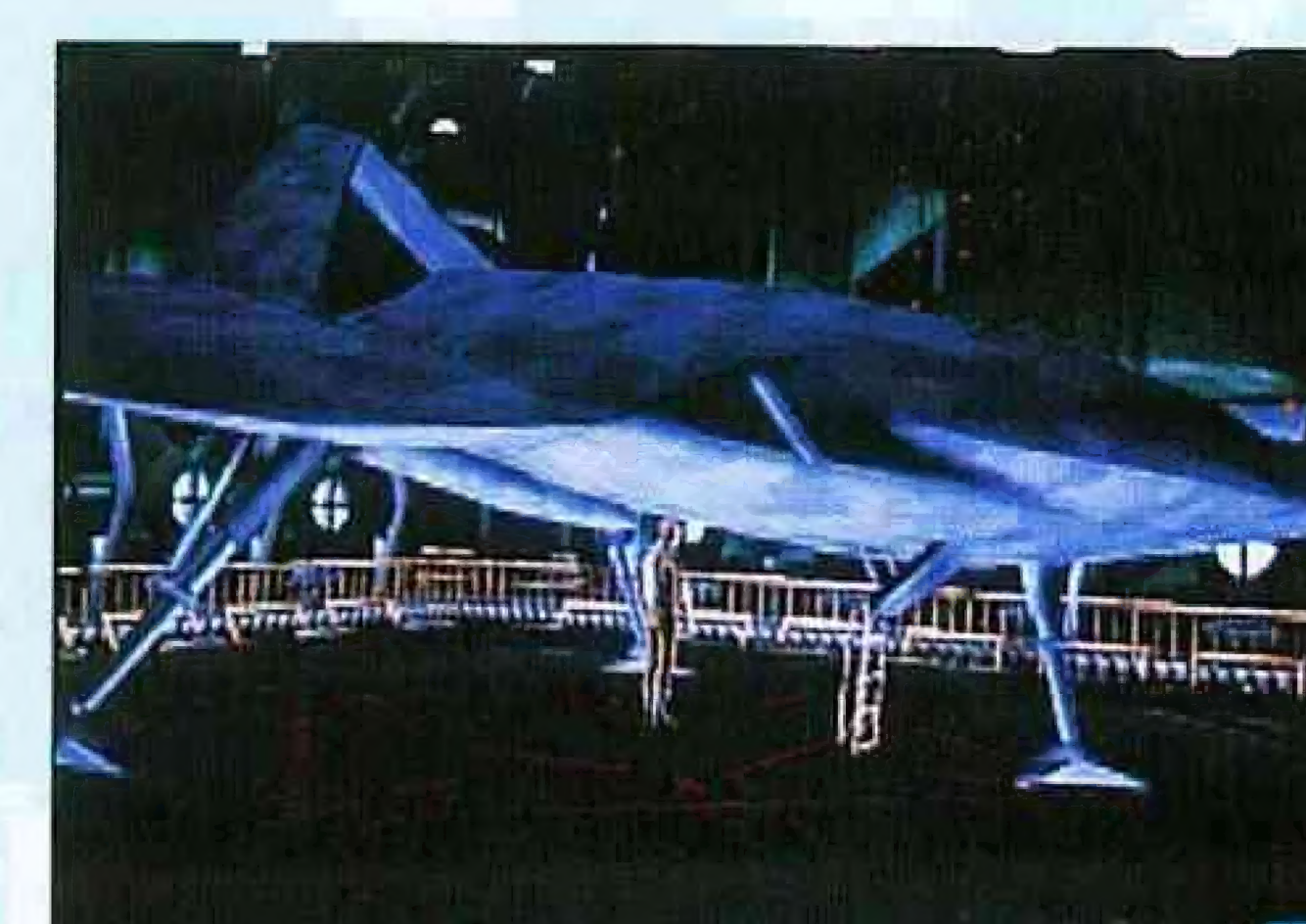
3 נשיקה למנצח.



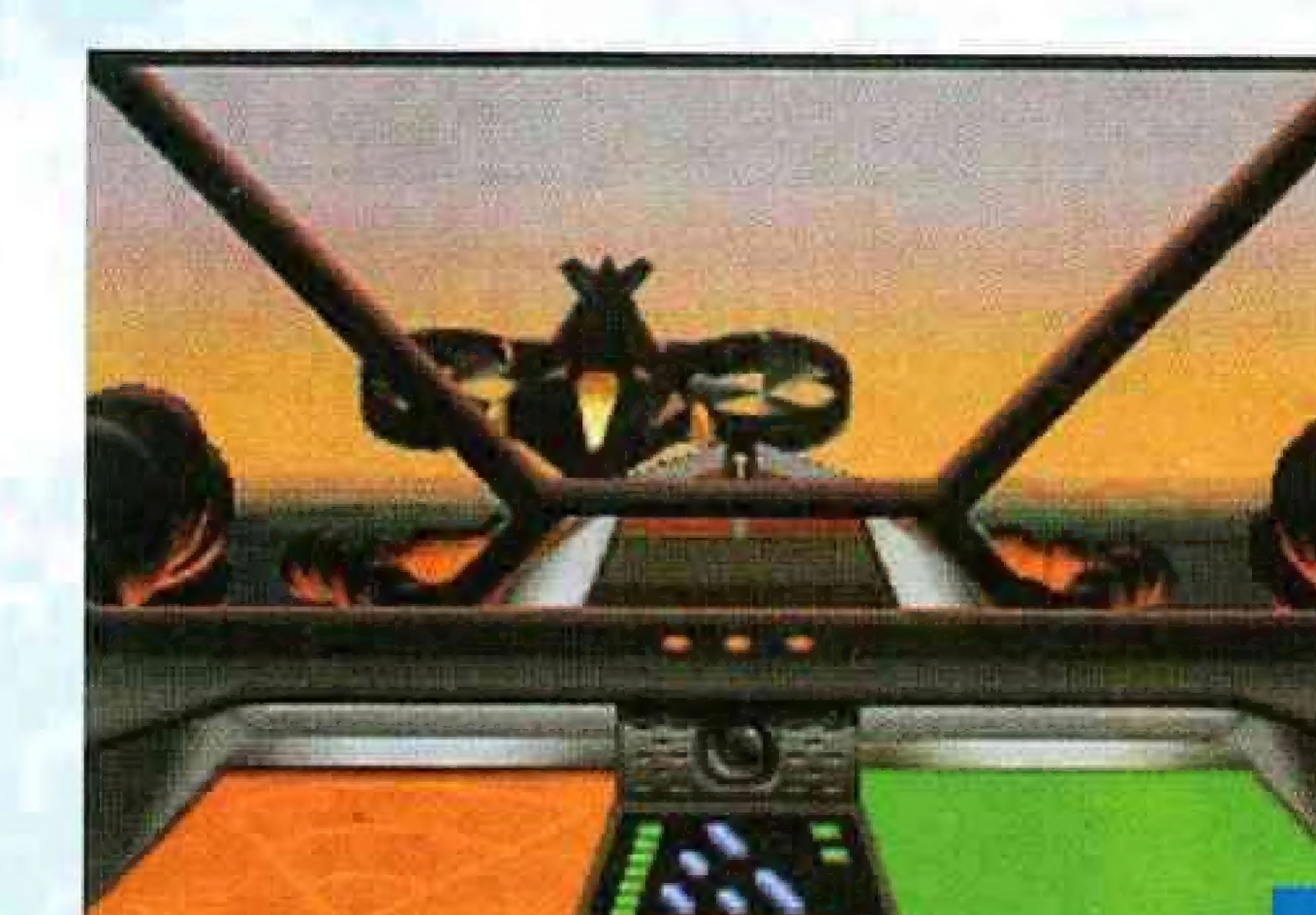
1 כך אתה נראה. שים לב למשקפיים. מעניין מדוע אתה סוחב את התרמיל איתך?



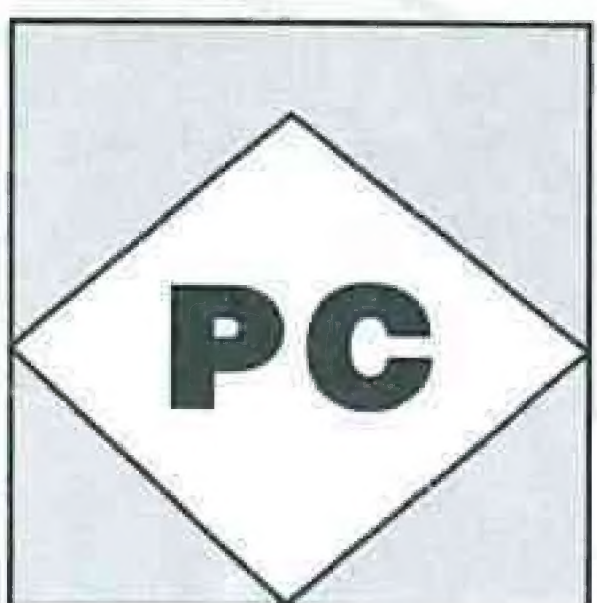
6 פיורדים - זהו מקום ההתכנסות של אויביך.



4 המטוס המתוחכם ביותר בעולם.



2 הקרב במגדל הקידוח.



מאת: עידו שמש

פרופסור זקן אמר לי פעם, שביום בהיר אחד כולנו

נתעורר ונגלה שללא כל הודעה מוקדמת הגיעו "אורחים" לכדור הארץ. אני בטוח שאיש מכם לא "נפל מהכיסא" כשקרא שורות אלו. סביר להניח שכולכם זכיתם לשמוע מפי פרופסורים זקנים יותר או פחות, אודות יצורים מהחלל החיצון. קשה להאמין שבלי איזה "פרופסור זקן" המשחק עין תחת עין היה נולד.

נקודת הפתיחה היא בשלב זה בראשית המאה ה-24, בתקופה זו היה המין האנושי קרוב להשמדה. המשחק מתחיל לפני עידן ההתיישבויות בכוכבים אחרים, כאשר בני האדם נלחמו זה בזה ורבים מתו מרעב.

הכל השתנה כשבאו הקרלאנים לעזרת בני האדם, ולימדו אותם כיצד לחיות בשלום ובלי מריבות. כמו כן, הביאו הקרלאנים המצאות טכנולוגיות חדשות, תרופות חדשות ומעל הכל בשורה של שלום. בנוסף לזה הם חשפו בפני בני האדם חלקים

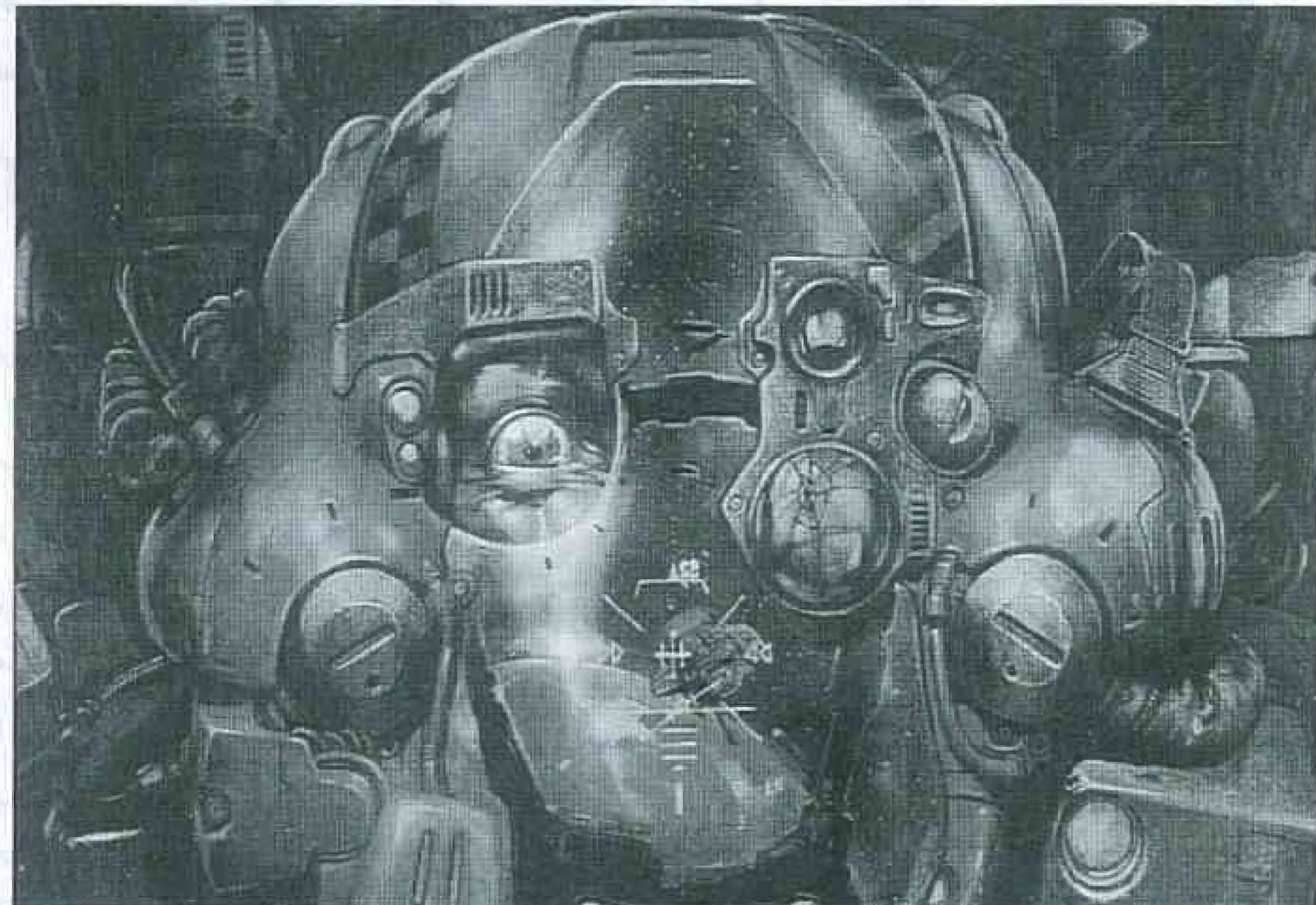
שלא הכירו בעבר בחלל, ולימדו אותם כיצד ליצור אזורי מגורים חדשים שיעזרו להם בהתמודדות עם פיצוץ האוכלוסין בכדור הארץ. בתקופה זו היו בני האדם מלאי תקוות, והשלום שכן ביניהם.

אך כל ה"טוב" וה"יורד" התפוגג לאחר שבני האדם גילו נחתת קרלאנית, ובה מצאו טייסת קרלאנית מתה. כאשר סרקו את מוחה, גילו שכל מה שעשו הקרלאנים נועד להשמיד את האנושות. התרופות שהביאו נועדו לטשטש את בני האדם, היישובים החדשים שהוקמו בעזרת הקרלאנים, גרמו לפיזור ודלדול אוכלוסיית בני האדם בכל מקום, מה שיאפשר את השמדת המין האנושי בקלות יחסית.

לאחר שגילו בני האדם את מזימת הקרלאנים, הם העבירו את המידע על התחבולה של הקרלאנים לכל היישובים האנושיים בחלל, והפכו את הבסיס שבו אתה נמצא לתחנת המלחמה המרכזית בקרלאנים. אתה טייס מתחיל בתחנת החלל אפליון, ותפקידך להציל את האנושות מידי הקרלאנים. המקומות שבהם מתבצע המשחק הם: א. תחנת החלל אפליון, שבה תבצע את כל ההכנות למשימות. עם סיום המשימות תחזור לתחנת החלל. ב. הנחתת שבעזרתה תילחם בבסיסי הקרלאנים והחיילים שלהם. ג.



תנו כבוד לפרופסורים



רכב התקיפה באמצעותו תשמיד מטרות קרקע. בהתחלת המשחק תמצא את עצמך בתחנת החלל באפליון. קודם כל עליך להירשם בה באופן רשמי כטייס חדש. לפני כל משימה עליך לבקר בכל המקומות בבסיס החלל, ולקבל מידע מכל האנשים שמוכנים לדבר איתך (המפקד, המהנדס, המרכזת והמחשבים השונים הפזורים בתחנה). אחר כך תקבל תדרוך למשימה - וקדימה לדרך.

את הקרב בקרלאנים אתה מבצע ממטוס התקיפה שלך. עליך לבחור בין סוגי יירי השונים (לייזר, רקטות ועוד), לכוון היטב את הכוונה, לפגוע במטרות, להתחמק מיירי מטוסי הקרלאנים (בעזרת תרמילי הטעיה, שינוי כיוון פתאומי), ולחפש תחמושת וכלי נשק חדשים על

דרישות מערכת

מחשב: 386 ומעלה (מומלץ מחשב בעל מהירות גבוהה)
זיכרון: לפחות 4MB זיכרון מורחב
כונן קשיח: כ-2MB פנויים (מומלץ 15MB)
כונן CD-ROM: מהירות רגילה (מומלץ מהירות כפולה)
כרטיס קול: SOUND BLASTER ותואמו (מומלץ כרטיס קול 16 ביט)
אביזרים נוספים: עכבר, ג'ויסטיק

הקרקע. כדי לפגוע במטרות קרקע תוכל להיעזר ברכב התקיפה, (יש לו תכונות דומות למטוס התקיפה). אם תרגיש שאינך מיומן מספיק בהפעלת המכשירים השונים במטוס ובתקיפת הקרלאנים, תוכל להיעזר במשחקי האימון השונים (שיפור דיוק הירי, שיפור הירייה בלייזר וברקטות, התחמקות מאויבים ועוד), שיכשירו אותך למשימות השונות. בסיום כל אימון תקבל את אחוזי ההצלחה והביצועים שעשית במשחק.

המשחק מחולק למספר מערכות, כשלכל אחת מהן 4 משימות שונות. עם סיום כל משימה תוחזר לבסיס לקבלת הסברים עבור המשימה הבאה. שימו לב, לאחר שסיימת משימה שימרו את המשחק, כדי שלא תיאלצו להתחיל את כל המשימות מחדש במידה ונפסלתם.

הגרפיקה במשחק די טובה, אך אינה יציבה, ורמת הפירוט של העצמים השונים משתנה בשלבים מסוימים במשחק. חבל שבשלבי הקרב באוויר הגרפיקה לא מפורטת מספיק. הקול הוא הדבר הבולט ביותר בתוכנה, הצלילים והמוסיקה משתנים ומתאימים עצמם לכל שלב במשחק.

כל האנשים שתפגוש ידברו איתך באופן שוטף ובקול אנושי ומציאותי. למשחק אורך חיים גדול, וגם לאחר שתסיים את המשחק, יהיה זה אתגר לחזור על המשימות השונות ברמת קושי גבוהה יותר, או על מנת לשפר את אחוזי ההצלחה שקבעת בפעם הקודמת. המשחק מהנה מאוד, ומתאים במיוחד לאוהבי הסימולטורים וקרבנות אוויר. אז צא לדרך ואל תשכח שגורל האנושות בידך, השמד את הקרלאנים וזכור שעכשיו מדובר בנקמה - עין תחת עין!

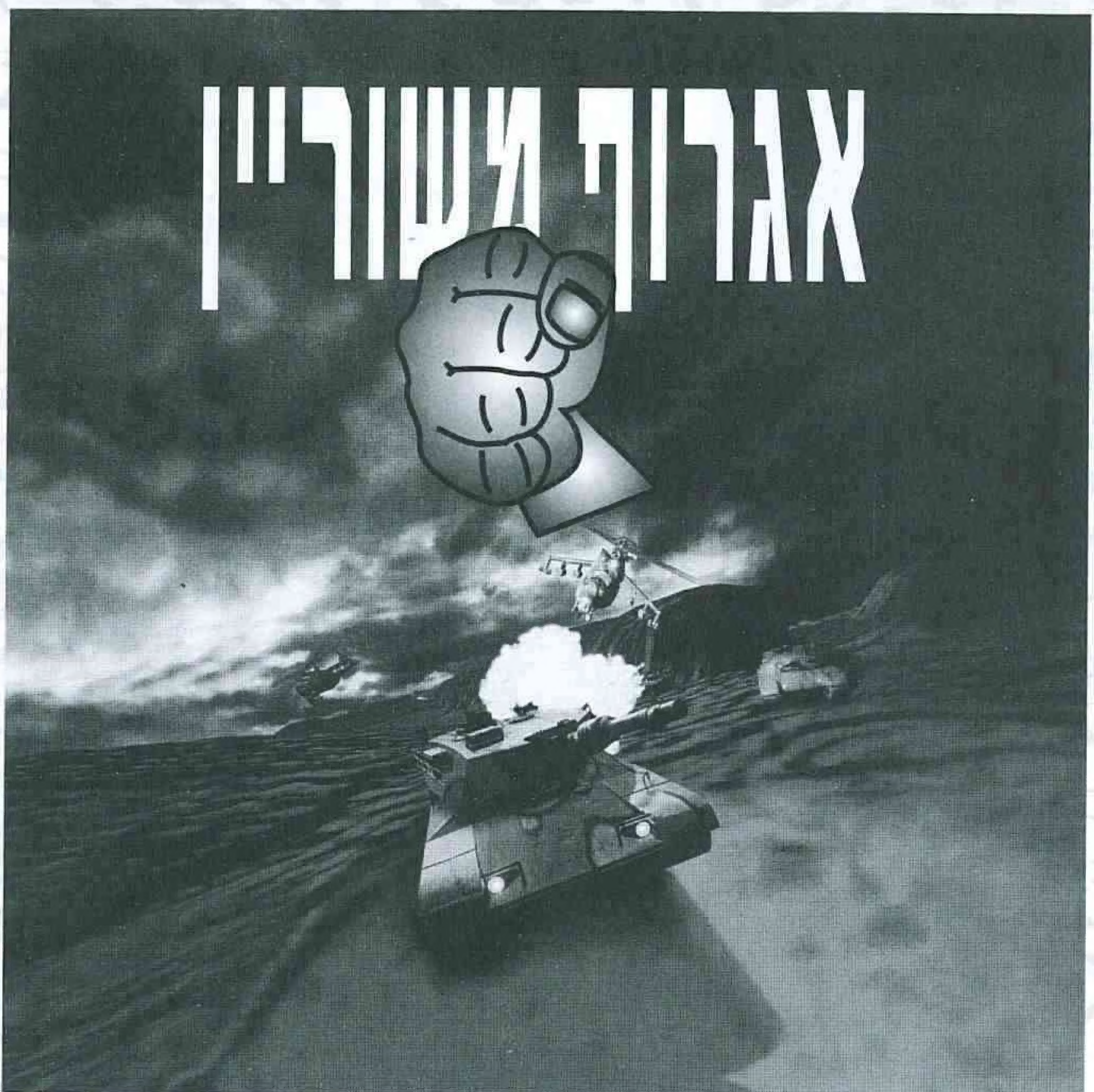
ציונים	גרפיקה:
80	קול:
85	אורך חיים:
90	כייף:
90	כללי:
85	שווה את המחיר: המשחק מומלץ בעיקר לאוהבי הסימולטורים, אך גם אלה שמתעניינים קצת פחות בתחום זה - ייהנו מאוד מהמשחק.

מאת: שחקן בן-צור

סוף סוף משחק לכל אוהבי הסימולציות הקרביות למיניהם (נערי טיפ-ש-עשרה, חיילים קרביים לעתיד ואנשי "גולני" בגימלאות) - המשחק ARMORED FIST הינו המשחק בשבילכם.

סימולציה זו קצת חורגת מהשגרה כשמדובר במשחקי סימולציה קרביים - בדרך כלל מדובר בכלי טיס (מהירים, המאפשרים ומחייבים תגובות מהירות למצבים שונים, ומאפשרים קרבות באוויר וביבשה כאחד). הפעם מדובר במשחק סימולציות טנקים - ענקי מתכת ממונעים שיכולים להוריד בית, אם המפקד מתעטש! כמו בכל סימולציה רוב המשחק מתרחש מתוך חלון הצפייה של הטנק - חלקו העליון של המסך מוקדש לתצוגה של שדה הקרב (וכך אפשר להשיג יותר מהירות משום שהתצוגה מתרכזת למעשה רק בחצי מסך). חלקו השני של המסך מוקדש ל"לוח המחוונים" של הטנק - כל השעונים האפשריים המצביעים על כל מצב אפשרי (מצב הדלק, התחמושת, מהירות הטנק, הטמפרטורה בחוץ, בפנים, מרחק מהמטרה, ראדאר וכל מיני דברים טכניים אחרים שכל "וויז" סימולציות אמיתי ימצא בהם עניין, באמת!).

קופסת המשחק (מעוצבת בצורת



אגרוף משוריין

מופיעות המטרות בצורה ברורה (אולי אפילו ברורה מדי - ראיתם פעם לוע של טנק מכוון אליכם?), וכשמעיינים במפה

רואים בבירור את הטופוגרפיה ונקודות הציון כמו במפה אמיתית. בקיצור חגיגה לעיניים לאוהבי הסימולציות למיניהם, שנאלצו לסבול מטוסים וטנקים המורכבים מארבע צלעות.

הצליל עצמו אינו מפותח במידה מספקת מצד אחד אך מצד שני... כמה כבר אפשר להשקיע בצליל של משחק סימולציה - פיצוץ פה, התפוצצות שם, כמה קריאות והסברים ממפקד הטנק - (מוסיקה מתאימה בהחלט, אי אפשר למצוא מוסיקה שתתאים יותר לשדה קרב (הצעה למפתחי המשחקים - קריאות כמו "הכותל בידנו" או מנגינת "בלדה לחובש" יתאימו...).

בסך הכל מדובר במשחק שאולי לא יעניין "וויזים" שאוהבים משחקי קרבות או הרפתקאות בחלל, אבל מי שאוהב סימולציות ואסטרטגיה (ויש הרבה כאלה) ימצא פה משחק סימולציה מיוחד, עשוי טוב ובהחלט שווה קנייה.

דרישות מערכת

מעבד: 386 ומעלה (רצוי: 486DX2)
מסך: VGA ומעלה
זיכרון: 3MB פנוי
מקום בכונן קשיח: 1MB
חובה (שונות): עכבר, DOS 3.3 ומעלה, CD-ROM
רצוי (שונות): כרטיס קול, DOS 5 ומעלה

ציונים	סוג משחק:
85	גרפיקה:
75	צליל:
80	כייף:
80	כללי:
שווה את המחיר: לאוהבי סימולציה ואסטרטגיה... מעדן!	

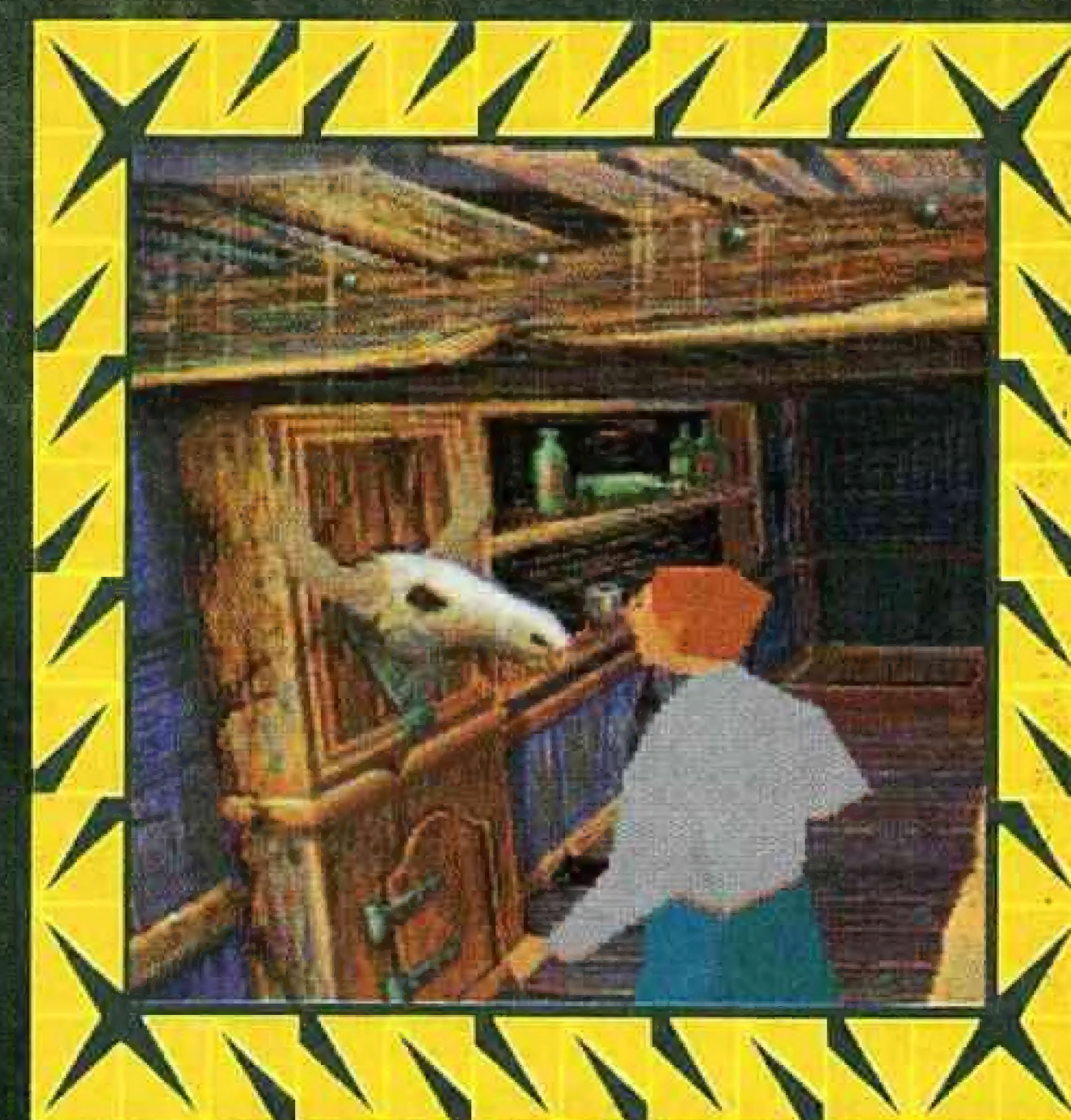


ALONE IN THE DARK 3

מאת: אידלס דוד

גבירותיי ורבותיי, אחרי שנלחם במפלצות ב-ALONE IN THE DARK, והטביע אנייה מלאה בזומבי-פירטים ב-ALONE 2, חשבתם בוודאי שהגיע הזמן שהבלש EDWARD CARNBY יתיישב בביתו ויכתוב זיכרונות. הצחקתם אותי. אין מנוחה לרשעים, ו-ED חזקן בקרא ממשרדו בסאן פרנסיסקו לחפש אחר צוות צילומים שנעלם באורח מסתורי.

ALONE IN THE DARK 3 המשחק האחרון בסרילוגיה של ALONE, ובו מופיע גיבורנו ED עם בת זוג מפתיעה, לא אחרת מאשר גיבורת המשחק הראשון, EMILY HARTWOOD. הפעם היא לוקחת תפקיד יותר פסיכי כבחורה בצרה. למי שזוכר מהמשחק הראשון, היא תמיד חלמה להיות שחקנית בעלת שם בהוליווד. ואחרי שנסעה לעיר המופלאה, הצליחה לזכות בתפקיד נערת תסריטים במערבון. אתר הצילום היה עיר רפאים קטנה במדבר, ממנה למעשה תיפתח הרעה.



ב-2 ALONE (בו ED היה צריך להציל ילדה קטנה מידי פיראטים זומבים), הדבר אינו מקרי. הפושע JED STONE אינו אחר מאשר בנה של ELIZABETH JARRETT, המכשפה הרעה אותה השמיד ED במשחק ALONE 2. לא פלא שיש לו המון סיבות לשנוא את בלשנו המשופם, עד כאן רכילות ומכאן מתחילה ההרפתקה.

הרפתקה חדשה זו היא המסוכנת ביותר. במהלך המשחק הקטלני, יצטרך ED לעשות מעשי גבורה רבים - אפילו להקריב את חייו, אך אל דאגה. כמעט אי אפשר לנצח איש טוב, ומעט קסם אינדיאני יחזיר אותו לחיים - אפילו בצורת פומה (רק אל תנסו את זה בבית).

מבחינה ויזואלית, ALONE 3 מזכיר מאוד את קודמיו. המשחק הראשון מהפכני בשימוש בדמויות תלת מימדיות על רקע דו מימדי, שילוב שנותן למשחק מראה משונה המיוחד לו. בנוסף לכך, כל מיקום אפשר לראות מזוויות שונות, כך למשל בפניה אחת של החדר אתה רואה את

הגיבור מלפנים, ובקצה שני של החדר אתה משקיף עליו מלמעלה. למרות שקשה להתרגל לכך (במיוחד בזמן הקרב), זה נותן למשחק אווירה מיוחדת ומפחידה, שרק מוסיפה לו.

במשחק ALONE 2 לקחו את הרעיון הזה והרחיבו אותו, עם הרבה יותר דייקנות בגרפיקה ושטח משחק גדול יותר. אבל, הדגש הגדול הוא על קרבות ולא בהכרח ימצא חן בעיני כולם.

עכשיו, כל זה השתנה. בתחילת המשחק החדש - ALONE 3, אתה קובע כמה חזק יהיה הגיבור, כמה נזק הוא יגרם במכה וכמה נזק המפלצות יכולות לגרום. במלים אחרות, אתה יכול להתאים את המשחק לכושר הלחימה שלך. בנוסף לכך המשחק הזה קרוב יותר למשחק הראשון בסדרה, בכך שהוא מבוסס בעיקר על חידות. כמובן, יש לך המון זומבים לחסל, אבל בדרך כלל ביכולתך להיפטר מהם על ידי פתרון חידה, ולא דווקא על ידי רובה. כך שיש תקווה לפציפיסטים שבניכם.

כמו המשחקים הקודמים, גם ALONE 3 נשלט על ידי מקלדת ולא על ידי עכבר. להניז את הדמות די קל אחרי שהתרגלת לזה, אבל הקושי הגדול מגיע בשימוש והרמה של חפצים. אם אתה מתקרב לחפץ מסוים, מייד מופיע מסך עם תמונתו של החפץ ולידו רשום "לקחת" או "לעזוב". פשוט, לכאורה. אבל למעשה זה הרבה יותר מסובך.

בוא נגיד שהבחנת בחפץ הנמצא על השולחן, וברור לך שתזדקק לו בשלב כלשהו במשחק. אתה מתקרב לשולחן ועומד ישר מול החפץ, אבל החפץ לא מופיע. אתה עומד ומחפש כמו משוגע, אבל לעולם לא תקבל את החפץ הזה מהמקום בו אתה עומד. אתה זו שמאלה, לא כלום. אתה זו ימינה. עדיין לא. העולם יתהפך, אבל לא תקבל את החפץ עד שתעמוד בדיוק בנקודה בה חייב להופיע החפץ. עכשיו תוסיף לכל זה זומבי שרודף אחריך, והחפץ הוא הדבר היחיד לו אתה זקוק כדי להשמיד אותו. במקרה כזה פשוט אין לך זמן למקם את עצמך במקום המדויק, מפני שכל שנייה יכולה לעלות לך בהמון נקודות בריאות. הדבר הופך את המשחק לקשה ללא הצדקה. בחדר אחד יש זומבי חסר ראש המנסה להרוג אותך באגרופיו, כשראשו מביט בך מעל השולחן. הרעיון הוא די ברור, יש לזרוק את ראשו דרך חור ברצפה. לא רק שקשה למקם את עצמך במדויק על מנת לפגוע בחור. סוג כזה של דברים ממש מעורר זעם. אי אפשר להגיד שכל המשחק הוא כזה, אך זוהי בעיה שחוזרת כמה פעמים במשך המשחק.

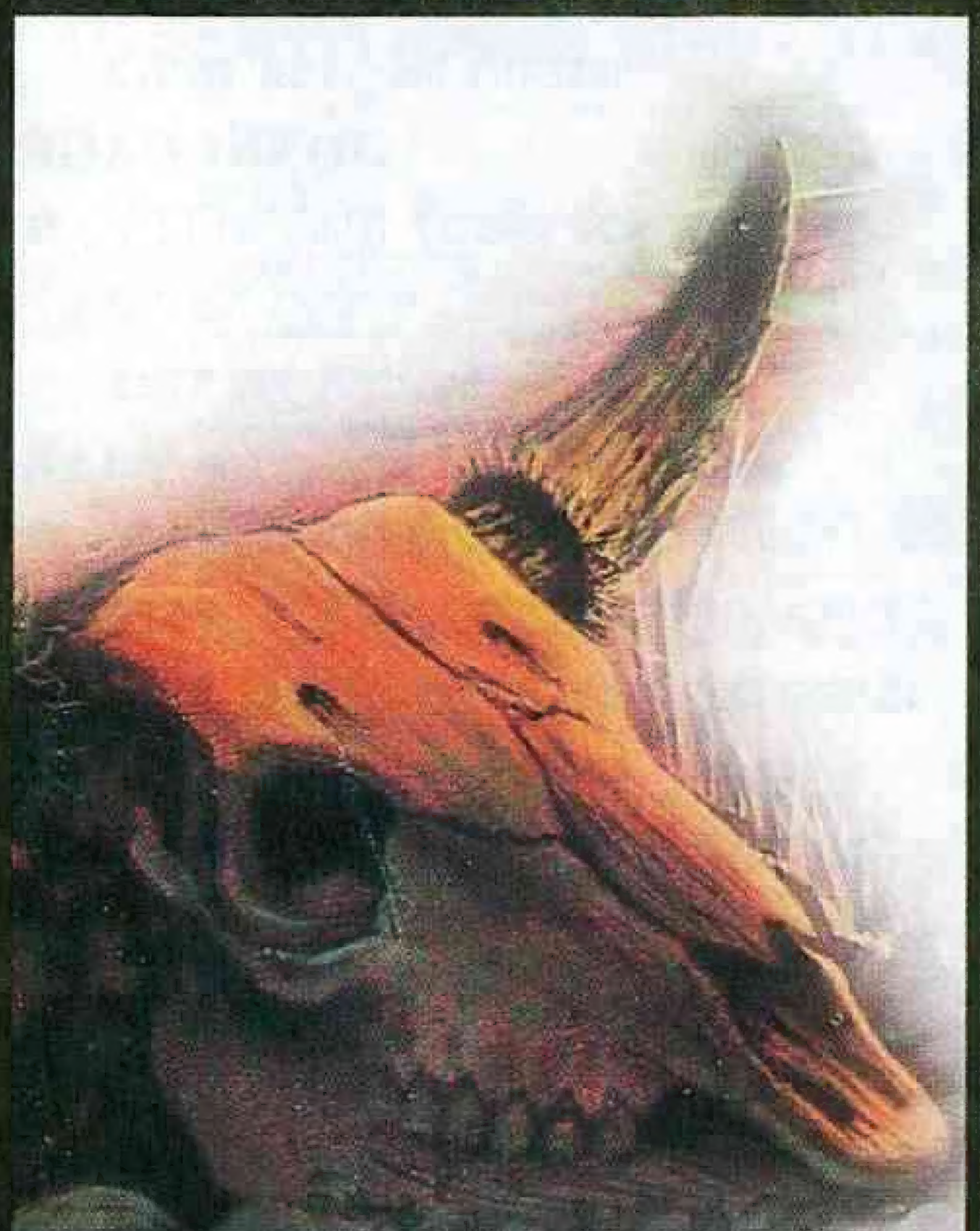
יש חידה אחרת במשחק שמאוד הציקה לי. ל-ED יש כמה נשקים העומדים לרשותו הכוללים רובה צייד, אקדח ורובה ווינצ'סטר. דבר ראשון שאתה עושה כאשר אתה מוצא נשק חדש, הוא לטעון אותו בתחמושת המתאימה בכדי לחסל את הזומבים בסביבה. עד כאן הכל כרגיל, אך

באמת טוב מאוד. חברת INFOGRAMES ניסתה להביאו לרמה הגבוהה ביותר, על ידי שילוב המשחקיות של ALONE 1 עם הגודל של ALONE 2. הוא ללא ספק יותר טוב מ-ALONE IN THE DARK 2. יש לו סיפור טוב יותר, יותר עומק, יותר אווירה והגרפיקה הרבה יותר טובה. אך את



המשחק יש לשפוט על פי מה שיש בשטח ולא על פי קודמיו. למשחק ALONE 2 לא היו מתחרים, בזמן של-ALONE 3 יש מתחרים כמו LITTLE BIG ADVENTURE המעולה ו-ECSTATICA המצויין. כן, זהו משחק גדול אבל הוא חייב לעמוד מול אופוזיציה כזו.

בכל מקרה, ALONE IN THE DARK 3 מייד ימצא חן בעיני אוהבי הסדרה. אחרי הכל, זוהי הפעם האחרונה בה תוכלו לראות את הבלש ED CARNBY במשחק, אז נצלו זאת עד הסוף.



QUARANTINE



להילאי
15
ומעלה



להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ. כנרת 13 בני ברק טל: 03-5794711



מאת: אידלס דוד

אם המראה היה כל מה שצריך משחק לוחמה טוב, המשחק RISE OF THE ROBOTS היה יכול להיות מלך המשחקים למשך כמה שנים טובות. המשחק די פשוט, וסביר להניח שלא תמצא משחק מכות יפה ממנו בשום מקום, החל באנימציה ובפריטי גופם של הלוחמים הרובוטיים עצמם, וכלה ברקעים, ובסצינות ביניים ופתיחה מורחבות. אני לא מכיר משהו שמתקרב אליו ברמתו, פשוט "לשטוף את העיניים".

אז אם כבר נראים טוב, למה לא ללכת עד הסוף? RISE OF THE ROBOTS זו לא פחות טוב מכפי שהוא נראה, למרות הגרפיקה המתוחכמת. המשחק ממש מצליח להעביר תחושה של אקשן בלחימה, בזמן שאתה מפלס את דרכך דרך שישה יריבים רובוטיים (זאת משום שהמשחק מגיב מספיק מהר).

בנוסף לכך, האינטליגנציה המלאכותית של המשחק גורמת ליריבי המחשב שלך להיות לא רק בעלי תכונות מיוחדות, אלא גם

אז מספיק עם הפילוסופיה, בואו נחזור למשחק.

מכאן הדברים נעשים כבר פחות מלהיבים. אם זה היה קרב איגרוף, RISE OF THE ROBOTS היה מוצא את עצמו על הקרשים תוך שלושה סיבובים. בסיבוב הראשון אתה מגלה שלא רק שהמהלכים המיוחדים אינם מדהימים, אלא שגם אין לך יכולת לקפוץ מעל היריב כפי שניתן לעשות ב-STREET FIGHTER או MORTAL KOMBAT.



RISE OF THE ROBOTS



הראשונים. אני לא התרשמתי מהמשחק. בטוח שרוב המאמץ והכסף שהשקיעו בפיתוח משחק זה, הלכו לייצור סרט הפתיחה וקטעי הביניים. השאלה היא, מי בעצם צריך אותם? הרי אותו הזמן והכסף יכולים היו להיות מושקעים בחלקים אחרים של המשחק, ומעל הכל בכדי לשפר את המשחקיות במקום לדאוג בעיקר למראה טוב.

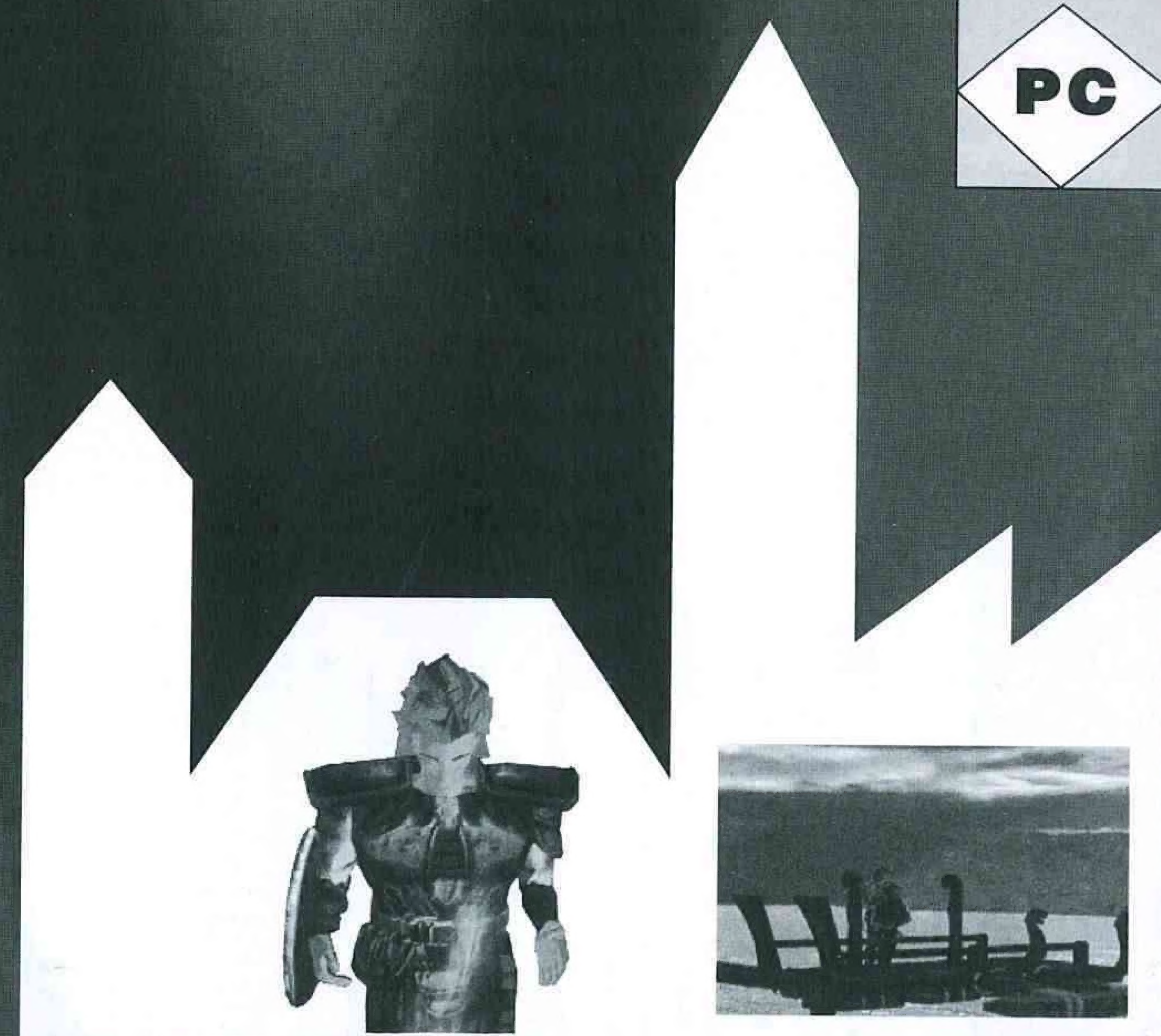
אחרי הכל, RISE OF THE ROBOTS הוא בוודאי משחק הלחימה היפה ביותר ב-PC. עושה רושם שמדובר במשחק קרבות מעניין, אבל לא מרשים במיוחד מבחינת הלחימה. אז אם אתה רוצה משחק חדיש ביותר ובעל שם עולמי - רוצ' לחנויות.



בכל משחק לוחמה ראוי לשמו. בסיבוב השני אתה מתחיל להבין שבמשחק אין אוירת לחימה. מובטח כאן משחק ללא אלימות, אבל איפה משחק הלחימה? בטוח שכל המטרה במשחקי לחימה היא לרמוס את יריבך בזה אחר זה.



ללמוד אותך. במלים אחרות, הרובוטים החכמים יותר יפרקו אותך אם תמשיך להשתמש כל פעם באותו תרגיל. נשמע מבטיח? לפני שתחליטו, כדאי שתכירו את התנועות. התנועות הן סט רגיל של בעיטות גבוהות, אגרופים נמוכים, מכה משולשת וכך הלאה, פלוס מבחר די דליל של מהלכים מיוחדים עבור כל רובוט. אלה הם, אם לומר את האמת, אינם מהלכים מקוריים במיוחד. מהלכי הנמסות ומהלכי חרקים של SUPERVISOR הם גולת הכותרת. אבל אפילו שהנמסות היא בעצם אחד הדברים החדישים ביותר שהופיעו במשחקי לוחמה, כמו הרבה דברים חדשים אחרים היא אינה מרהיבה במיוחד אם נתקלת בה בעבר. טוב



DRAGON LORE

מאת: אידלס דוד

האם שמת לב כיצד לכל משחק הרפתקה כיום יש אותו סיפור רקע? לפעמים אני לא יודע, אם אני שחקן בקריסטל, טופז, סלסטה או באיזו טלנובלה אחרת. כמעט תמיד מדובר בסיפור המפסידן הקלאסי: גיבור אלמוני נגד שליט רשע. זה מתחיל כמו בסרט טורקי, הגיבור הוא יתום (או חושב שהוא יתום), ובתחילת המשחק אינו מודע לכך שאביו היה אציל, קוסם, אל, פולש מהחלל או מוצלח אחר. ואפילו אם הוא לא יתום, אז איכשהו הצליחו להעביר אותו למימד אחר, בו יש לו כוחות על-טבעיים. תוסיפו לזה תוספת של בחורה בצורה, חפץ קסום מיוחד או סוג מסוים של נקמת דם, ותצאו עם מזימה שלא תבייש פרק טוב ב"יפים והאמיצים".

סיפורו של DRAGON LORE הוא קצת שונה, אך המוטיבים מוכרים. הגיבור הוא יתום המגלה שהוא היורש של טירה מסוימת, ויש פושע מגעיל ש"למרבה

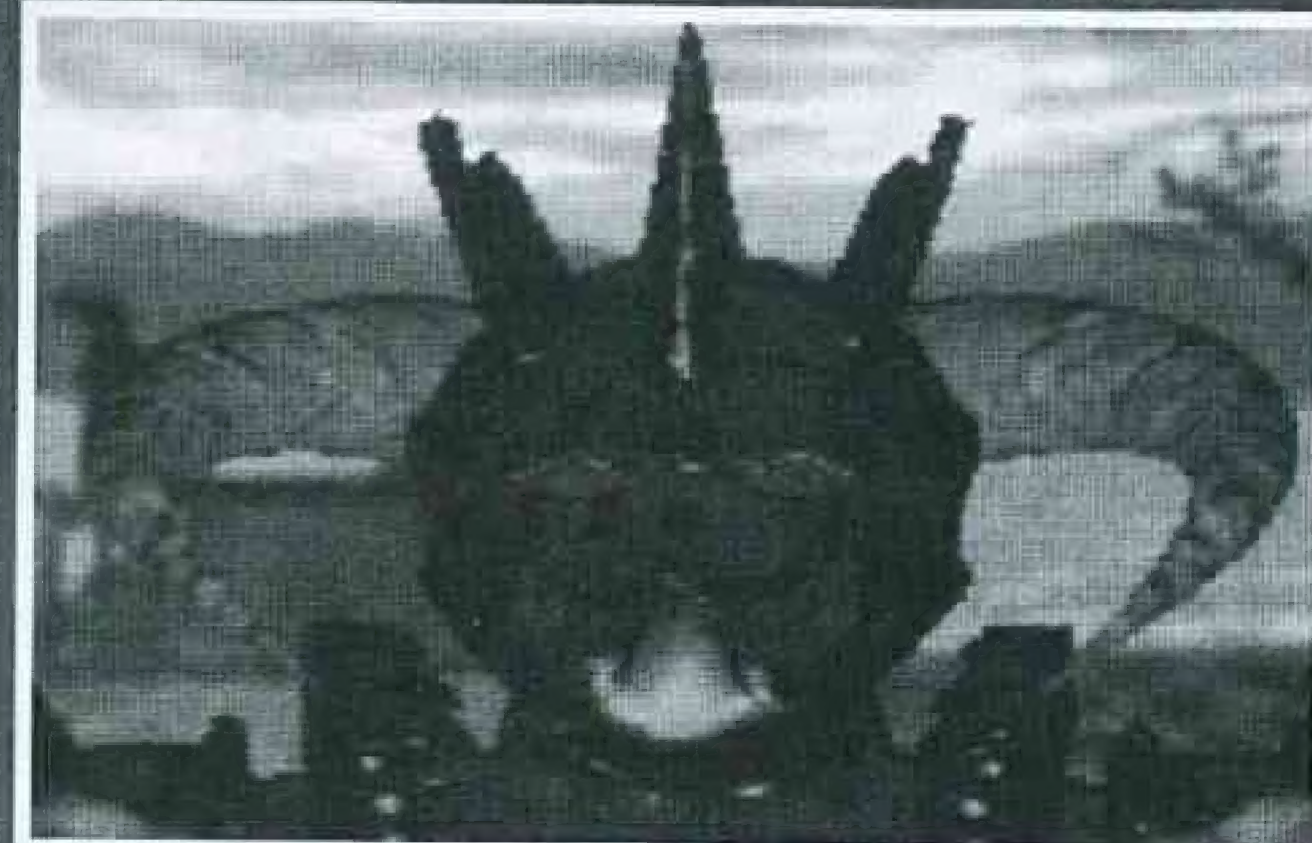
הפלא" גרם למות אביו של גיבורנו. למרות זאת, מטרת המשחק אינה נקמת מות האב. ניתן להרוג את האיש הרשע, אך לא תעשה לעצמך שום טובה במידה ותעשה זאת - הוא חשוב לך יותר כחי מאשר כמת.

DRAGON LORE מוקם בעמק מיסטי המאוכלס במפלצות מוזרות ומצחיקות. בעבר פלשו לעמק אורקים אשר השחיתו כל דבר שהיה בדרכם, ובגללם נוצרה מועצה שמטרתה להילחם בסכנה. במקור המועצה כוללת 16 אבירי דרקונים - גברים ונשים אשר נבחרו על ידי הדרקונים להיות רוכביהם. כאשר אחד האבירים היה

נהרג או פורש, הדרקון היה בוחר לעצמו שותף ממשפחת האביר, בכדי לשמור על שלמות המועצה ועל הייחוס המשפחתי. אבירי הדרקונים ניצחו את האורקים, וכמו במשפחות הכי טובות הם החלו להתחרות אחד בשני ומריבות פרצו ביניהם. אחת ממריבות אלה נוצרה בין ALEX VON WALLENROD, בחור טוב מכל הבחירות, לבין HAAGEN VON DIAKONOV (מאיפה הם מוצאים את השמות האלה?). במהלך המשחק מגלים ש-ALEX מת מסיבות מוזרות, רבים חשדו של-DIAKONOV יש יד בכך. למרות זאת, לא ניתן היה להוכיח זאת והוא נשאר במועצה.

אחת המטרות האחרונות של ALEX היתה להבטיח את קיומו של בית ALEX VON WALLENROD. מסר את בנו התינוק לידי אחד מאיכרי המקום (טלנובלה או לא טלנובלה), ודרש שיוורשו לא ידע עליו עד גיל ההתבגרות, אז תימסר לידי היורש טירת WALLENROD. ובמקרה, המשחק מתחיל כאשר WERNER VON WALLENROD מגיע לגיל 18. אבל, הוא לא יכול סתם כך לבוא ולדרוש את הטירה לעצמו. בכדי לרשת את מקומו של אביו כאביר הדרקונים, הוא חייב לעבור הצבעה במועצה. זו לא משימה קלה מפני שקודם עליו למצוא את דרקון המשפחה (שנעלם לאחר מות אביו), לשכנע אותו לקבלו כרוכב החדש שלו, למצוא את השריון של אביו ולזכות במספיק קולות בכדי להיכנס למועצה.

אבירי דרקונים באים מגזעים שונים ומזג רוחם משתנה בצורה קיצונית. כמה מהם יצביעו עבור גיבורנו אחרי שיבצע משימות בשבילם; אחרים יתמכו בו כשיתנהג בכבוד ורחמים; ואחרים יתנו לו את קולם רק אחרי שיטעם מנחת זרועם. למשחק יש שתי תוצאות סופיות: או שהתקבלת למועצה או שלא. כל זה תלוי בהתנהגות הגיבור במהלך המשחק. בכל מקרה, לא רצוי להרוג חברי מועצה - כולל DIAKONOV - מפני שהם לא יכולים להצביע עבורך כאשר הם מתים. אז זהו שורש המשימה. המשחק לובש צורה של משימות מקושרות עם חידות, ותלוי באיזו דרך תבחר להתמודד איתן.



מגיעים לדילמה הקלאסית - מוח או כוח. גם אם תבחר להשתמש בכוח תצטרך לפתור כמה חידות ולהיפך, במידה ותבחר בדרך לא אלימה, אין חוכמות - תיאלץ להילחם על חייך.

כמו במשחקים הקודמים של חברת CRYO (DUNE, MEGA RACE), המשחק DRAGON LORE נראה טוב מאוד. האיכות הגרפית מעולה, וזו כנראה הסיבה שהמשחק הוא על CD בלבד. המשחק נראה כאילו הוא המשך למשחק MYST (ראה וויזים קודמים). חלק מהמקומות ממש מדהימים והפעילות משובצת בהמון קטעי ביניים יפים. אבל יש צד חלש בכל זה, DRAGON LORE הוא משחק במבט ראשוני אבל הוא לא זו חלק כמו DOOM - במקום זה הוא משחק מהבהב בסגנון משחקי EYE OF BEHOLDER.

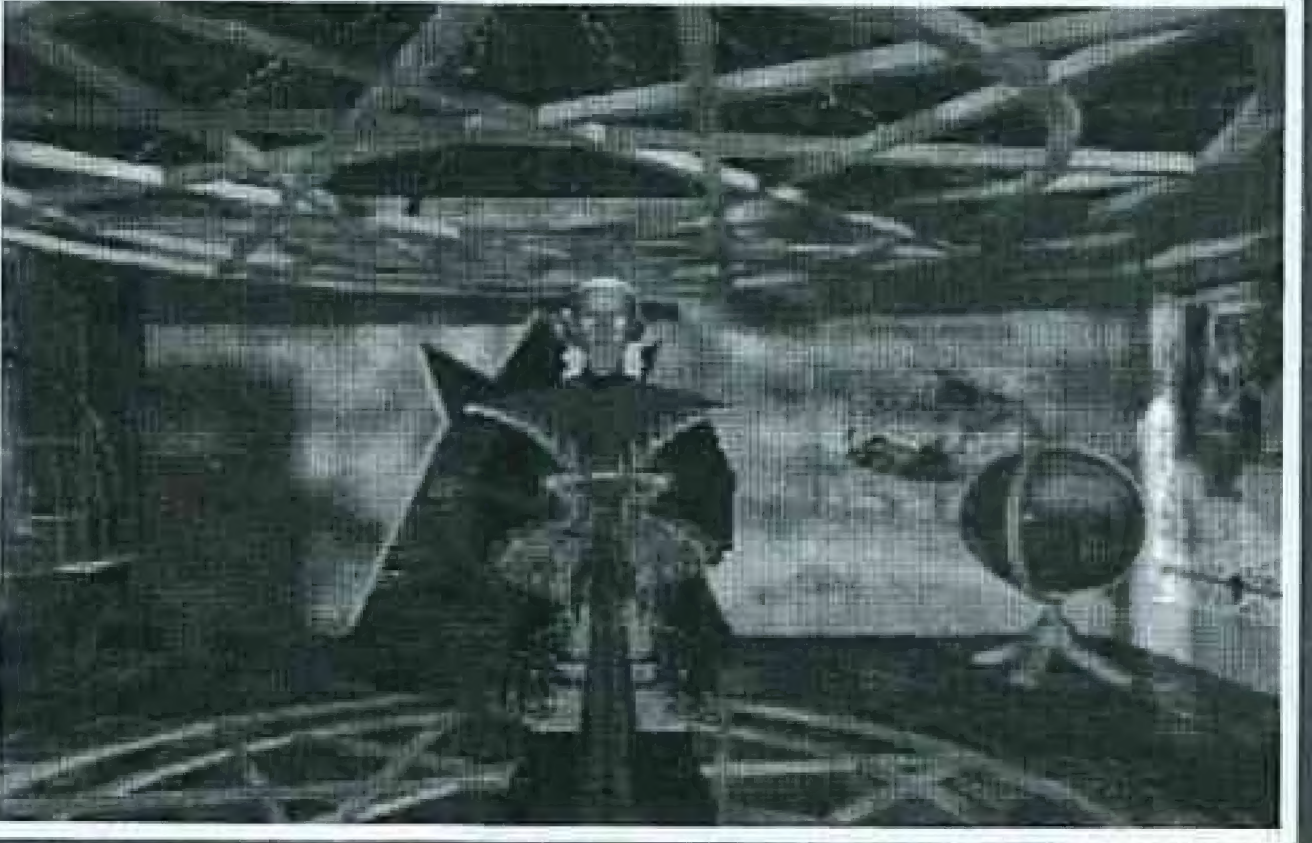
בסיכומו של דבר, המשחק מוגבל בהתאם למגבלותיה של מכונת המשחק, ולכן הוא יכול להיות מעצבן לפעמים. לדוגמה, אחת החידות משתמשת בקורי עכביש ענקיים אותם אין אפשרות לחתוך על ידי חרב, ואין אפשרות ללכת מסביב מפני שהתזוזה מוגבלת למעבר אחד ואין אופציה לדרת ממנה, אלא רק באמצעות



ביצוע משימה גדולה עבור בעל פונדק, אשר ילמד אותך את קסם כדור האש שיגרום לשריפת הקורים. הכל נשמע פשוט על הנייר, אך במהלך המשחק אתה מגלה שמסביב לקורים העלובים הללו משתרעים שדות ירוקים.

בחלק אחר של המשחק אתה נכנס לכפר עשוי מפטריות של שדונים ירוקים. אתה חייב להיכנס לשני בתים כאלה, במלים אחרות, עליך להסתובב בכפר עד שתמצא את הבתים הנכונים. סמן בצורה של דרקון אומר לך להיכנס באפשרותך ללכת, אבל לפעמים אינך יכול ללכת בכיוון מסוים גם אם שום דבר לא חוסם אותך. זה לא הגיוני וגם מאכזב.

אמרנו שהרקעים פשוט משגעים, אך כמה מהגרפיקות האחרות לא מגיעות לאותה רמה. רוב הדמויות והמפלצות נראות בהחלט טוב, ומולבשות על הגרפיקה כפי שצריך. אבל לפעמים הן זזות כמו מפלצות בסרטי אימה ישנים. הראשונה, ניתן לשוחח עימה על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר. בזמן השיחה אתה מקבל את הפרצוף שלהם על גבי המסך, אבל יש חוסר עקביות בצורה



בה מופיעות הדמויות. כמה מהדמויות נראות בגרפיקה מעולה, כמה מהן נראות כמצוירות וכמה נראות כמצולמות ומכוסות בצבע. התיאום בין תזוזת השפתיים לקול לא קיים בכלל - השפתיים ממשיכות לזוז הרבה אחרי שהדיבור נפסק.

במה שנוגע לקול, חברת CRYO השקיעה המון בעבודה על אפקטים קוליים. כאשר WERNER מטייל, הוא נשמע כענק הפוסע בבור של חצץ ולא כאיש רגיל על מדרכה. כל זה מלווה בשירת ציפורים רעשנית ואם תתקרב לנהר או מזרקה, נישת נכון - תשמע צלילי מים זורמים שאותי לפחות הריצו לשירותים.

לכן, אתה חייב להנמיך את הקול עד הקטע בו עליך לדבר עם דמות אחרת, במקרה זה כדאי להגביר את רמת הקול מחדש. ומומלץ מאוד להקשיב היטב, משום שאין אופציה של טקסט על גבי המסך.

באופן כללי, מערכת ההפעלה של המשחק היא לא רעה. פעולות כמו שימוש בחפצים ושיחות עם דמויות הן קלות ופשוטות. סמן הדרקון משנה את צורתו ומסמן לך בדיוק מה להרים, להפעיל או על איזה חפץ מסוים להביט. באותה דרך ניתן לדבר עם דמויות שהסמן מופיע עליהן, על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר.

למרות הביקורת, המשחק DRAGON LORE הוא טוב. המשחק מהנה מאוד משום שהוא משחק מקורי ומלא באווירה. הוא גם גדול מאוד, ומופיע על שני תקליטורים, ואין כאן אפשרות לרחף דרכו בכמה שעות - למרות שהחידות בתחילת המשחק הן די קלות, הן נעשות קשות יותר ככל שתתקדם במשחק. אי אפשר להגיד שהוא משחק ההרפתקה הטוב ביותר ששיחקת בימי חייך, אבל הוא בהחלט יותר טוב ממשחק ממוצע, וקשה לעזוב אותו. לחברת CRYO יש תוכניות להוציא בסוף שנת 1995 משחק המשך בסדרה, לכן אם החברה הצרפתית הזו תצליח לשפר את גרסת מכונת המשחק ולחסל את הטעויות, באמת יהיה למה לחכות.



**חדש!
לגילאי
11-3**

**השלט האינטראקטיבי
הראשון מסוגו בעולם!!!**



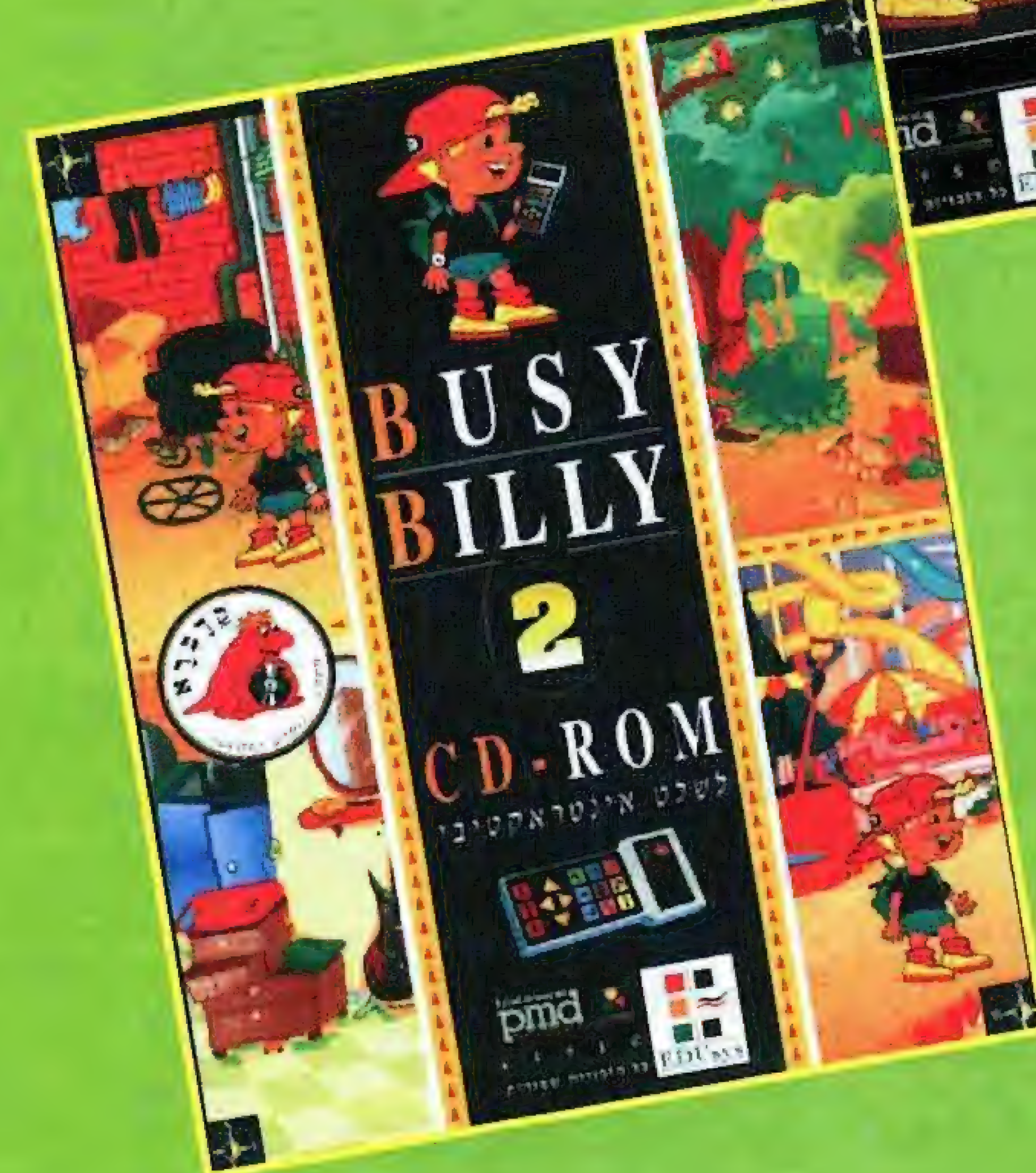
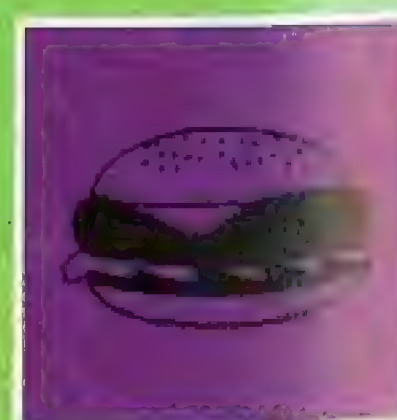
BUSY BILLY



**כל כך קל!
רק לחבר את שלט
המגעים למחשב,
להתקין את התקליטור
ולהצטרף לביזי בילי
הסקרן במשחק
הרפתקאות מרתק,
או למה אתם מחכים?**



**ביזי בילי יודע שאחרי
שתכירו אותו תרצו
להוסיף ולבלות איתו
עוד ועוד...
לא התעצלנו ומייד
הוצאנו תקליטור נוסף
להנאתכם
יותר הרפתקאות, יותר
משחקים**



עיצוב: אוריאל לוזין 03-5179395

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ. כנרת 3 | בני-ברק | 03-5794711



VII KING'S QUEST

מאת: אידלס דוד

פעם, לפני שנים (למעשה בשנת 1984), היה משחק בשם KING'S QUEST. המשחק התרחש בממלכת DAVENTRY והטיל על הגיבור משימה - למצוא את שלושת האוצרות הגדולים. מאז משחקי ה-KING'S QUEST, המיוצרים על ידי ROBERTA WILLIAMS, הפכו למשחקי הרפתקה רבי מכר, ומשכו לעצמם קהל מעריצים בן 2.5 מיליון איש. הצלחתה של הסדרה ושל הנושא שלה הפכו לאגדה של ממש.

המשחק המקורי של KING'S QUEST הופיע בגרפיקה של EGA ומערכת כתיבה של טקסט - רדוד ביותר בימינו, אבל בשנת 1984 העליזה, הוא היה בעל ערך גבוה.

כל הופעות המשחק שבאו אחריו שילבו בעצמם את הקידמה הטכנולוגית של אותם הימים, ומערכת ההפעלה של המשחק נעשתה יותר ויותר קלה בכל פעם. המשחק הנוכחי של הסדרה, KING'S QUEST: THE PRINCELESS BRIDE אינו שונה מהם: אין מה להשוות את איכות הגרפיקה והקולות, אבל המשחק כולו מופעל ממסך אחד עם מינימום של ממשק.

הכל מתחיל בשיר נוסח דיסני אותו שרה גיבורת המשחק, הנסיכה רוזלה, ובעקבותיו בא קטע פתיחה יפה וקצר. אימה של רוזלה, המלכה VALANICE, רוצה לחתן את בתה, אבל אף אחד מהמועמדים לא מתאים: נסיך אחד מגושם מדי, אחר נאמן מאוד אך משעמם. בקיצור, אין מציאות גדולה, ובגלל זה לא נראה שלנסיכה רוזלה יש סיכוי רב לזכות במחזר יפהפה - עד שלפתע היא מוכנסת במהירות לממלכת הפנטזיה של ELDRITCH...

זהו נושא הסיפור המחולק לשישה חלקים, כל אחד מהם מתקיים באזור שונה של ממלכת ELDRITCH. אחת התכונות הייחודיות של המשחק היא שניתן לשחק

בכל חלק מהמשחק בנפרד, וברגע שאתה תקוע בקטע מסוים, אתה יכול לשמור את המשחק ולנסות להתחיל לשחק בחלק אחר שלו.

המשחק KING'S QUEST VII הוא משחק הרפתקה גרפי טיפוס. אתה חוקר אתרים, אתה אוסף ובוחר חפצים, אתה משוחח עם דמויות במשחק, אתה פותר חידות. אין שום דבר חדיש בצורה קיצונית בדגם המשחק.

מה שחדש בקשר ל-KING'S QUEST VII הוא איכות הגרפיקה. רק המשחק SAM & MAX מחברת LUCASARTS, מתקרב לאנימציה כל כך איכותית באופן כה עקבי וברמה כה גבוהה, ומסצינת הפתיחה עד לשני קטעי הסיום האלטרנטיביים, המשחק KING'S QUEST VII פשוט מדהים מבחינה ויזואלית. חוץ מרקעים ומבחר רחב של דמויות מוזרות אשר מאכלסות אותם, יש כאן המון סצינות ביניים ואפקטים מיוחדים אשר גורמים לאשליה של סרט מצויר אינטראקטיבי. הקולות מרשימים בדיוק באותה מידה. אתה מקבל דיבור לאורך כל המשחק ויש כאן יותר ממאה מנגינות, אבל שיחות יכולות לפעמים להיבלע בצלילי התזמורת שברקע.

אז יש לו גרפיקה וקולות מצוינים - אבל איך הוא מבחינת משחקיות? התשובה היא, טוב מאוד. המשחק קל להפליא - הזז את הסמן של מקל הקסם על גבי המסך, והוא יתבהב כאשר אתה מצביע על משהו שניתן להתעסק בו.

אסוף חפצים, בחן אותם: השתמש בהם במסך המשחק או שלב אותם בכדי ליצור חפצים חדשים. וזהו זה - אין כאן פאנל של סמלונים, אין צורך בשום מסכים נוספים ואין צורך לעשות החלטות מסובכות. לשחקנים מנוסים אולי תהיה חסרה מערכת





שתסיח את הילד מהמטרה המרכזית וברורה מאוד (הבדלי האותיות נראים בבירור ומוצגים בצורה גדולה על המסך). התמונות פשוטות, קלות לזיהוי וכוללות חיות, רהיטים, כלי רכב ועוד מגוון רחב של דמויות והמון צורות ועצמים שונים. ברמות המתקדמות יותר יכול הילד לנסות ולשייך דגלים לארצות, או כל קבוצת התאמה אחרת הקיימת במשחק.

תפריט ההפעלה הינו פשוט מאוד, וחץ מהפעלת המשחקים השונים ההורה אינו נדרש להפעלת המחשב, והילד יכול



גם אני - ME TOO

להמשיך במשחק ללא הפרעה. למשחק מצורפת חוברת הסברה קצרה המפרטת את האפשרויות הקיימות (כולל את אוצר המלים), ומאפשרת הפעלה נוחה גם לאנשים שאינם מתמצאים במחשב בצורה יסודית.

אין ספק כי זוהי לומדה טובה ומעניינת, היכולה לשמש את הילד לזמן רב בלימודי האנגלית שלו, ולהעניק לו ידע בסיסי טוב באנגלית ללא שום תלות בשיעורים או באנשי עזר מחוץ לבית. מומלץ.

ציונים	
גרפיקה:	80
צליל:	70
כתיף:	80
כללי:	80

כרצונו (המופיעות כמובן בשפה האנגלית).

משחק הלוח - לאחר שנבחרו התמונות שיופיעו במשחק, הילד מקבל הנחיה כיצד להגיע לתמונה באמצעות האותיות הנאספות על הלוח.

כל המשחקים הללו מובאים במספר רמות הניתנות לשליטה על ידי ההורים - ההורים יכולים לבחור במלים שיכללו בשלב הנוכחי, בתמונות ואפילו בסדר בו יופיעו על גבי המסך.

המשחקים המובאים מלווים (כפי שצוין קודם), בכרטיסיות המכילות את הציונים הנתונים ובכרטיסיות של מלים ואותיות, וניתן לשלב אותן כעזרה ויזואלית ומעשית למשחק.

משחק הלוח שצוין ניתן לכיצוע על גבי הלוח ויכולים להשתתף בו מספר משתתפים.

אוצר המלים בתוכנה מחולק לארבע קבוצות קושי, ומכל קבוצה יכולים ההורים לצמצם או להוסיף מלים כרצונם, בהתאם לרמת ההתקדמות של הילד.

גרפיקת הלומדה נעימה לעין (סגנון קומיקס), אינה מקושקשת מדי (אין סכנה

מאת: שחף בן-צור

ME TOO הינה לומדה חדשה מסדרת לומדות בשם "קדברא". הסדרה מכילה מגוון לומדות בנושאים בסיסיים (אנגלית, חשבון, קריאה, ידע כללי ותפיסה מרחבית), ומיועדת לגילאי 4 ומעלה. (יש לשים לב לרשום על הקופסה, ולוודא כי הילד מתאים לטווח הגילאים הרשום).

"ME TOO" היא לומדה המיועדת לגילאי 4 ומעלה, ומאפשרת לימוד אנגלית ברמה בסיסית בצורה מהנה, תוך שילוב של אנימציות מחשב עם עזרים המצורפים לקופסה (לוח משחק, כרטיסיות עם אותיות וציורים וכדומה).

הלומדה מאפשרת לילד לשחק במספר משחקים:

אותיות ומלים - זיהוי האות הראשונה של מלה המוקרנת על המסך.

אותיות ותמונות - זיהוי האות הראשונה של תמונה המוקרנת על המסך.

אותיות על המקלדת - איתור האות שצונחת על המסך.

הולכים פשוט לפי ההוראות - על המסך מופיעות אותיות והילד מרכיב מלים

קובע נגד מי תילחם, איפה, באיזה גובה, מה יהיה המרחק שלך מהמטרה, לאילו לאומים תשתייכו אתה והאויב שלך וכו'; (3) ליצור משימה יסודית - כמו המשימה המהירה, אבל עם מספר רב יותר של טייסות, מטרות וכו'; (4) התחלת מערכה או המשימה - מערכה פירושה מספר רב של משימות באותו אזור. בזמן המערכה יהיה עליך לבצע שתי טיסות בכל יום, ובכל יום תקבל דיווח על הנעשה. זכור: ניתן לשמור מצבים במערכה; (5) מידע על המטוסים השונים - זוהי אותה אנציקלופדיה שהזכרתי קודם. דפדפו ולימדו כאוות נפשכם.

לאחר שבחרת במשימה כלשהי יהיה עליך לבחור (כמה צפוי! כמה צפוי!) את המטוס - רצוי בהתאם למשימה - ולחמשו. ניתן גם להיכנס לתפריט ה-CHEAT. תפריט זה מיועד, כרגיל, לתכמנים שבכם, האוהבים ללכת בדרך הקלה. בתפריט זה אפשרויות רבות כגון: ביטול מגבלת המשקל (ניתן להעמיס כמה נשק שרק רוצים), ביטול הפגיעות, מניעת התרסקות ודברים נוספים שבאים לעשות את החיים קלים ונוחים יותר.

בסופו של התהליך תגיע ללב העניין, לתא הטייס. על מנת להקל על קוראי העיתון, החלטתי אני, עבדכם הנאמן, לרכז את רשימת המקשים הנחוצים להפעלת המטוס. מדובר רק בחלק החשוב של המקשים. להלן הרשימה:

1..6 - ניצול מנוע באחוזים. כאשר 5 זה 100 אחוז, 6-1 זה מבערים אחוריים.

G - גלגלי המראה/נחיתה.

F - מדפים (משמשים להמראה ולנחיתה). R - רדאר.

A - טייס אוטומטי.

C - מהירות המשחק. בסוף רצוי להגדילה.

B - בלמי אוויר (בנחיתה).

TAB/8 - יריות.

SHIFT+8 - מסך בחירת כלי נשק.

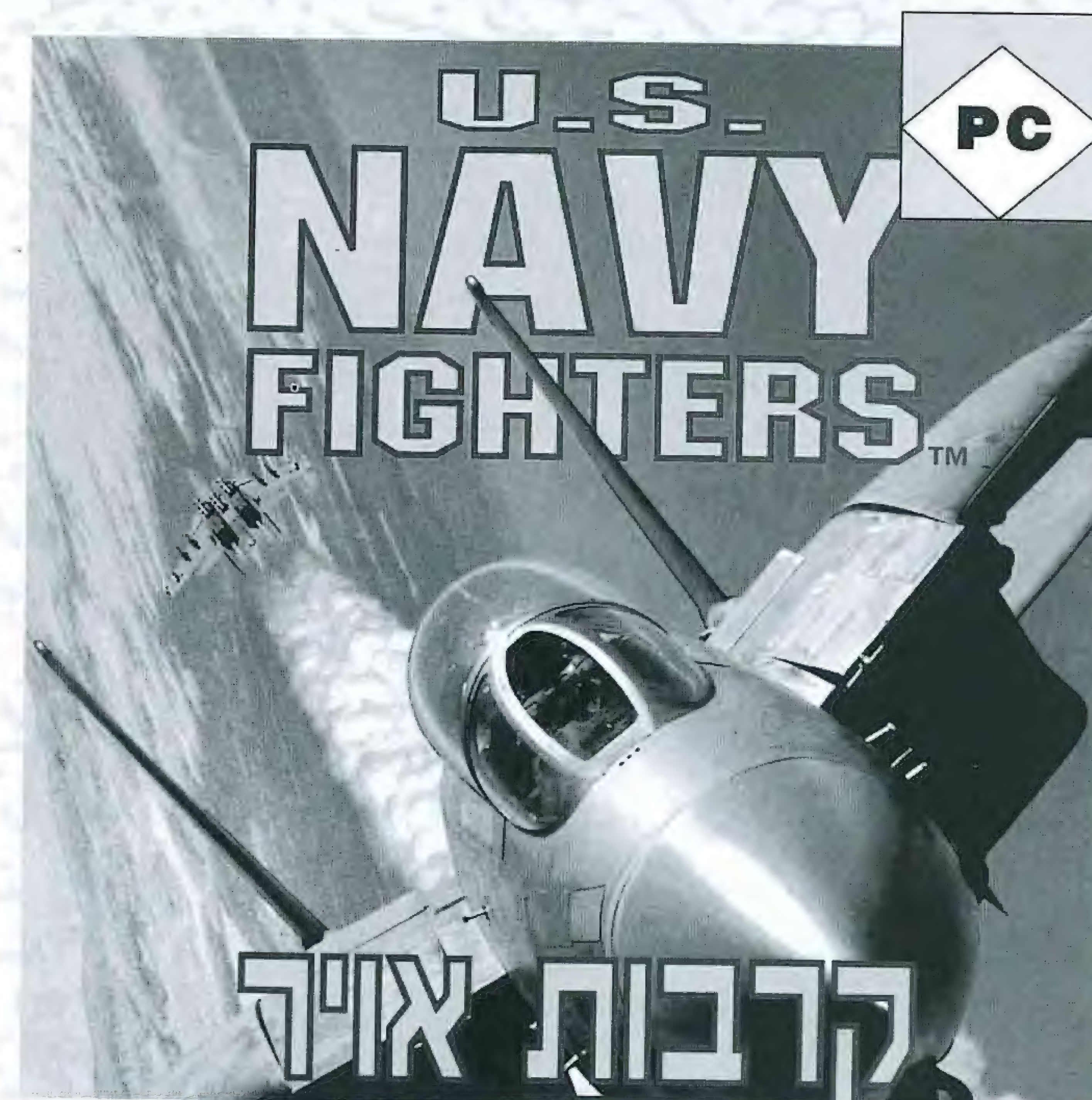
SHIFT+E - כיסא מפלט.

F1-F12 - שינוי כיוון ההסתכלות.

ALT/DEL - משבשי טילים.

עכשיו, כשרוב הנתונים בידיכם, אתם יכולים לבחור לכם מסלול, ולהמריא - עם הלב או בלעדיו - אל על.

ציונים	
סוג המשחק: סימולטור	
גרפיקה:	85
קול:	85
כתיף:	80
כללי:	85
שווה את המחיר? כן - למועמדי קורס טייס, ולחובבי סימולטורים.	



מאת: קובי קרלוב

שישים שניות על פסיכולוגיה ותעופה: מי מאיתנו לא רצה להיות בילדותו טייס של מטוס קרב, לנצח את הרעים ולזכות בתהילה, כמו בהרבה סרטים שאהבנו לראות - "טופ גאן", "נשר הברזל" וכו'. אבל, למרות רצוננו הרב, החלום נשאר חלום, וכל מה שנשאר לנו לעשות הוא לחפש תחליפים לחלום הילדות או לנסות להגשים חלקים ממנו. המשחק החדש של חברת ELECTRONIC ARTS המפורסמת, U.S. NAVY FIGHTERS, או כפי שייקרא שמו בישראל - "קרבנות אוויר 2", נוצר כדי לאפשר לכל אלו שרצו אבל לא יכלו, להרגיש איך זה להטיס מטוס בצורה הדומה ביותר למציאות, במגבלות המחשב הביתי ותנאי האווירודינמיות בחדר הקטן שלכם.

למזלנו החברה הצליחה. היא יצרה סימולטור ברמה גבוהה, המלמד את המשתמש להטיס מטוס מ-א' ועד ת', שיעור אחר שיעור. ואל תזלזלו, כל זה נעשה בגרפיקה טובה וצלילים טובים לא פחות. המשחק מכיל צילומים אמיתיים בווידיאו של תדרוכי יציאה למשימות במערכה - כך השחקן מתאמן ולאחר שהוא מרגיש מוכן, קרבי עד קצות אצבעותיו ורעב לאויבים, הוא יכול להרכיב משימות משלו או לבחור משימות מוכנות - ולצאת לקרב.

1) לבחור משימה בודדת מתוך רשימת משימות האימון שבאות עם המשחק, או לבחור באחת מאלו שאתה יצרת; 2) ליצור משימה מהירה - משימה קצרה שבה אתה

דרישות מערכת	
מחשב	486 DX2-66 ומעלה
זיכרון	4 מגה ומעלה
כרטיס מסך	SVGA עם 512K זיכרון ומעלה, תואם VESA
עכבר	
כונן CD-ROM	מהירות רגילה (רצוי מהירות כפולה)
7 מגה חופשיים על הכונן הקשיח	(להתקנה מלאה)
קואורדינציה מינימלית	

FOLLOW THE DARK 2

48

WIZ

INFO.COM

נצח

אלפי מנויים כבר בחרו!



Audio Video
מולטימדיה
MULTIMEDIA המגזין הישראלי שמראה את הקול

169 ש"ח

במקום

219 ש"ח

המגזין היחיד
שמביא את כל
החדושים
בעולם
המולטימדיה

3 תשלומים ללא ריבית

אל אנשים ומחשבים ת"ד 11616 יד חרוצים 13, ת"א 61116
שרות למנויים 03-6385868 הרשמה וחידוש מנויים 03-6385898 פקס: 03-6889207

☐ כן, אני רוצה לדעת מה קורה במולטימדיה!!! רישמו אותי כמנוי במבצע!!!

שם _____ גיל _____ כתובת _____
עיר _____ מיקוד _____ טל' בית _____ סוג מחשב _____ CD-ROM ☐

☐ מצ"ב המחאה ע"ס _____ ש"ח לפקודת אנשים ומחשבים הפקות בע"מ

☐ חייבו את כרטיסהאשראי שלי: ☐ ויזה ☐ ישראלכרטי ☐ דינרס

מס _____ בתוקף עד _____ חתימה _____

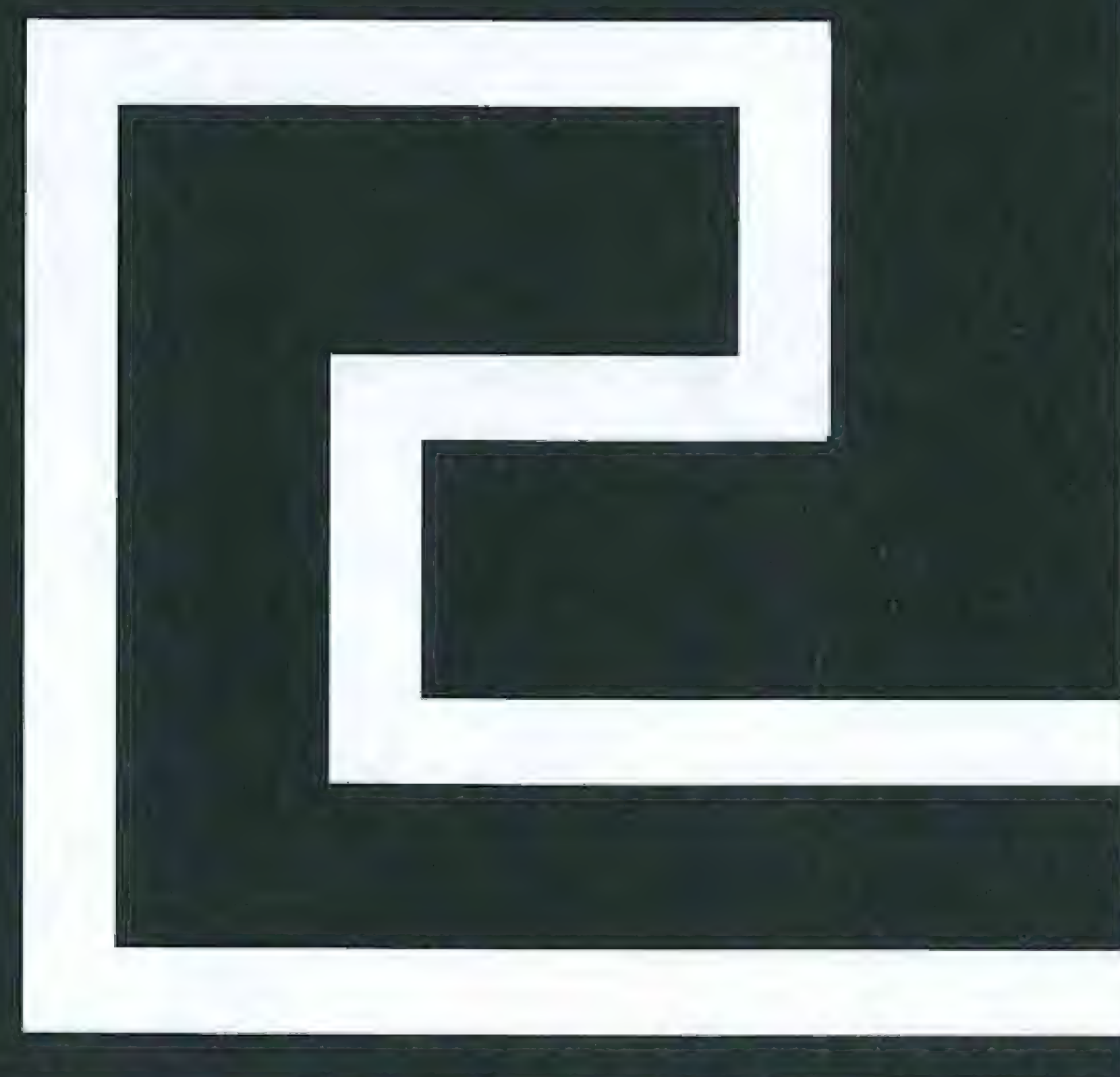
תוכלו ליהנות ממנו ומכל משחק טוב שיצא באותו זמן (עד ההכרזה הבאה). מצד שני, למי יש כוח לחכות - בגלל ההכרזה של ה-686 ירדו מחירי הפנסטיום, ועכשיו אפשר לקנות מערכת חזקה ומדהימה של 90 מגהרץ בפחות מ-10,000 שקל (ואם תמכרו את המחשב הישן תצטרכו להשלים בהרבה בפחות). אבל אם תעשו את זה המשחקים שייצאו עוד שנתיים מהיום כבר יסרבו לעלות על המחשב שלכם! מבולבלים?

גם אני!

יצרניות משחקי המחשב אינן טומנות את ידן בצלחת - אם בגיליון 1 של וויז דיווחנו על משחק של תקליטון אחד רגיל, היום, בגלל הדרישות הגוברות והולכות של השחקנים, וגם בגלל הרצון לכסף (שם למשחק חדש?) של החברות, כל משחק הוא בעל דרישות מרקיזות שחקים. זה נכון שהמשחקים מתוכננים כך שיוכלו לרוץ על מחשב ה-486 הרגיל שלנו, אבל זה תוך ויתור על מהירות, גרפיקה ואיכות - אני מנסה עד היום לזהות את הפנים של טקס מרפי מ"תחת ירח קטלני". בקיצור, בתור אחד משחקני המחשב המכורים לעניין, אני מודיע לכם רשמית שגם אם אתם לא יודעים את זה - אנחנו תקועים! נכנסנו למעגל של משחקים ומחשבים שמצד אחד משתכללים כל הזמן ועולים כמה מאות שקלים, ומצד שני מחשבים שמאבדים מערכם כל הזמן, ואנו נאלצים להוציא כסף רב גם על המשחקים וגם על שכלול המחשבים. כמו שאמרתי - נתקענו!

הופכת אתכם למלחיה, כרית או כל חפץ שותק אחר - תשאלו את ערן). שוק המחשבים של היום הוא השוק שמתיישן ומתכלה בצורה המהירה ביותר. הפערים בין ההכרזות של המעבדים הופכים להיות קטנים יותר ויותר עקב תחרות חריפה והכי חשוב, המחירים אמורים לרדת. אבל על כל מעבד הכי חדש שיוצא לשוק מחירי המעבדים הישנים בירידה והמעבדים החדשים עולים הון. אם אתם עומדים לקנות מחשב (וגיד

נתקענו



מאת: שחקן-בן-צור

נתקענו! בפירוש נתקענו! אם לא ימציאו מחשבים מהירים יותר מאלה שיש היום, רמת המשחקים המוכרת לנו היום תלווה אותנו להמון זמן! שלא תבינו אותי לא נכון - אין לי שום טענה לאינטל, דיגיטל או IBM, הן מצידן - שוקדות על מעבדים במהירויות מדהימות (ובדרך מנסות לרמוס אחת את השנייה, לשסף את גרון המתחרים ולקבל מונופול על התעשייה) - הטענות שלי גם לא מופנות ליצרניות המשחקים באשר הם. הטענות שלי מופנות לתעשיית המחשבים בכלל.

אם לפני ששנים SPACE QUEST 2 היה מגיע על 2 תקליטונים של 360K והיה מכיל גרפיקה בארבעה צבעים - היום כל המשחקים הם על CD-ROM ודורשים מערכת מדהימה (פנסטיום, כרטיס קול 16 ביט, כרטיס מסך SVGA, זיכרון של 8MB וכדומה), על מנת שיתחילו להריץ את עצמן בצורה מינימלית עם אזהרות של זיכרון נמוך, גרפיקה מצומצמת ומהירות מידע נמוכה מדי.

בינינו, מי לא היה רוצה לגשת לאבא או אמא (תלוי מי מחזיק את הארנק בבית), ולהגיד שהמחשב שהם קנו לו לפני שנה כבר לא מצליח להתמודד עם המשחק החדש שיצא לשוק לפני שבוע וצריך להחליף את המעבד המרכזי ל-586, את ה-CD למהירות משולשת, להוסיף עוד 4 מגה לזיכרון, וזה בלי לציין את לוח האם שכדאי להחליף לשיטת ה-PCI, וכרטיס מסך מאיץ עם 2 מגה זיכרון עליו לפחות. אבל (ושוב בינינו) אם תבואו לאבא ותגידו לו שאתם צריכים להחליף את המחשב, הוא יסתכל עליכם בצורה מוזרה. ואם אמא שלכם היא מורגן היא היתה

פנסטיום) חשוב לדעת שכבר הכריזו על ה-686 והוא צפוי לצאת עד סוף השנה במחירים המוניים. אז מה עושים? מחכים.

חכו עוד שנה וקנו מעבד באלף דולר, תחליפו את כל המערכת (כי צריך לוח אם מיוחד, כרטיסי בקר חדשים, מתאמים חדשים וכדומה). אם תעשו את זה תהיו מתוסכלים, כי כרגע אין לכם מחשב שיכול להריץ בצורה משביעת רצון את "Wing Commander 3", אבל בעוד שנה



הנשק, הציוד והלוחמים, אצל שני הצדדים. הקרב לא יהיה קל, והוא יערך

על פני למעלה מ-10 שלבים, עד שתזכה בניצחון המיוחל. אתה יכול לבחור בין משחק נגד המחשב או משחק נגד חבר, ברשת או במודם.

נוסף להיותו משחק מלחמה, המשחק מכיל גם גורמים נוספים, כמו תכנון כלכלת הכפר ורווחתו. ב-DUNE 2 היית צריך רק להשיג כסף, לבנות צבא ולחסל את האויב. לעומת זאת, ב-WARCRAFT הביאו בחשבון גם גורמים נוספים, אשר הופכים את המשחק למעניין יותר, כמו: אוכל לצבא וחומרי הבנייה של כלי הנשק והכפר. לא פשוט לבנות בתים, ובנוסף לכסף שהוא תמיד הכרחי, צריך לשלוח את האיכרים לחטוב עצים. רוצה להגדיל את הצבא? לא פשוט, קודם כל צריך לבנות עוד חוות משום שהן מקור המזון לצבא (שצווד על קיבתו גם במשחקי מחשב), וכו'.

חידוש נוסף במשחק הוא הגיוון במשימות. בעוד שב-DUNE 2 תמיד התחלת את המשימה כשדרשותך עומד בסיס קטן, והיית צריך לבנות צבא ולחסל את האויב, ב-WARCRAFT יש מסכי מבוך, שבהם אין בכלל בסיס, אלא רק צבא, ויש משימות שבהן עליך לשחרר את האיכרים ואז לחסל את האויב, או שלב בו תוקפים את הבסיס ועליך להדוף את התוקפים ולאחר מכן לחסל את בסיסי האויב.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

WARCRAFT

נמצא יורש

לפני הכל, אפרט בפניכם את סיפור המעשה: בעידן של תוהו ובוהו, שתי קבוצות נלחמו על שליטה בממלכה. ממלכת אוירוד היתה צומת דרכים. בני האדם שהגיעו אליה, הפכו את הארץ לגן עדן. אבירי הרעם שרתו את המלך בנאמנות ובכבוד. צבא המלך המאומן, שמר על שלום בצדק, לאחד ממשחקי האסטרטגיה הטובים ביותר שיצאו אי פעם למחשב. מאז עברו למעלה משנותיים, במהלכן חיפשו לשווא חובבי DUNE 2 משחק אסטרטגיה באיכות דומה, חיפשו וחיפשו ולא מצאו. עתה, עם יציאתו לשוק של משחק האסטרטגיה החדש של חברת WARCRAFT - BLIZZARD, אפשר להירגע קצת מהחיפושים. למרות שרבים לא יסכימו איתי (כולל חבריי בצוות וויז). למרות שרבים בטוחים שאני מתלהב ומעורר בכך יותר מדי ציפיות, ישראל היא עדיין מדינה דמוקרטית והעיתונות עדיין חופשית. גבירותיי ורבותיי, אני גאה להכריז בפני העם והמדינה שנמצא היורש למשחק האגדי DUNE 2.

WARCRAFT הוא משחק אסטרטגיה בסגנון DUNE 2. הוא דומה לו מאוד, אבל יש בו גם דברים שונים. ניתן להגדירו כ-DUNE 2 בימי הביניים.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

ציונים	
סוג משחק: אסטרטגיה	
גרפיקה:	95
קול:	100
כייף:	100
כללי:	100
שווה את המחיר? בהחלט!!!	
סוף סוף יש משחק	

מאת: קובי קרלכר

אתחיל בכמה עובדות היסטוריות. לפני קצת יותר משנתיים, הוציאה חברת VIRGIN המפורסמת בשיתוף עם חברת WESTWOOD משחק שנקרא DUNE 2. המשחק הפך במהרה להצלחה מסחררת והוא נחשב, בצדק, לאחד ממשחקי האסטרטגיה הטובים ביותר שיצאו אי פעם למחשב. מאז עברו למעלה משנתיים, במהלכן חיפשו לשווא חובבי DUNE 2 משחק אסטרטגיה באיכות דומה, חיפשו וחיפשו ולא מצאו. עתה, עם יציאתו לשוק של משחק האסטרטגיה החדש של חברת WARCRAFT - BLIZZARD, אפשר להירגע קצת מהחיפושים. למרות שרבים לא יסכימו איתי (כולל חבריי בצוות וויז). למרות שרבים בטוחים שאני מתלהב ומעורר בכך יותר מדי ציפיות, ישראל היא עדיין מדינה דמוקרטית והעיתונות עדיין חופשית. גבירותיי ורבותיי, אני גאה להכריז בפני העם והמדינה שנמצא היורש למשחק האגדי DUNE 2.

WARCRAFT הוא משחק אסטרטגיה בסגנון DUNE 2. הוא דומה לו מאוד, אבל יש בו גם דברים שונים. ניתן להגדירו כ-DUNE 2 בימי הביניים.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

הגרפיקה במשחק מצוינת. היא מזכירה מאוד את הגרפיקה ב-DUNE 2. הקול במשחק פשוט מדהים: כאשר אתה שולח איכר לחטוב עצים שומעים את מכות הגרזן בעץ; בקרב שומעים את קול צחצוח החרבות; לכל אחד מהמבנים קול אופייני: שירה - בכנסייה, צהלות סוסים - באורווה, קול ריקוע המתכת - בנפחיה וכו'. בקיצור, WARCRAFT הוא משחק נהדר, מושקע לפרטי פרטים. לדעתי, מדובר באחד המשחקים שחייבים לכל הפחות להעיף בו מבט. אני פשוט לא יכולתי לעזוב אותו.

דרישות מערכת	
מחשב 386SX ומעלה	
4MB של זיכרון פנימי	
8 מגה חופשיים בכונן הקשיח	
מערכת הפעלה DOS 5 ומעלה	
מסך VGA	
עכבר	
הערה: דרישות המערכת הם לגרסת התקליטונים בלבד. אך ניתן להשיג את המשחק בגרסת CD.	

WING COMMANDER III

ש ו ב !

המפרקת כמעט כל גורם לחלקיקי אבק - נכון?

הכי חשוב (והכי מיוחד), בחוברת ההסברה אין דבר וחצי דבר על עלילת המשחק... את המשחק פותח אחד הסרטונים היפים (והמעניינים) ביותר, שיוצרו אי פעם למשחק מחשב - מדובר בסרט באורך של כרבע שעה שמסביר את הכל. ולמי שמכיר את הרקע של משחקי המחשבה ולמי שרק מצטרף.

לסיכום, אין עוד משחק כזה, ואם הוא לא נגמר בחנות המחשבים הקרובה, כדאי לקחת את העותק שנשאר על המדף, לרוץ הביתה, לסגור את הדלת, להודיע להורים שביומיים הקרובים אין להם מה לדבר איתכם, ולהתחיל לשחק.



ציונים	
גרפיקה:	100
צליל:	95
כייף:	100
כללי:	95
שווה את המחיר? הסיבה היחידה שלא נתנו לו 100 היא, כי אנחנו מצפים למשחק שישחק אותו בצורה מוחלטת - ועד שזה יגיע "נסתפק" ביצירת המופת הזו.	

כוכבים: הדור החדש, שיעלה בקרוב על מסכינו.

תאמינו לנו - אתם עוד תראו המון פרצופים מוכרים במשחק שהופיעו בסרטי קולנוע וטלוויזיה. יש כמובן כמה פרצופים לא אנושיים במשחק כיאה למשחק חלל.



המשחק עצמו "סוחט" את המערכת עד תומה, ואם תביטו בטבלת דרישות המערכת בסוף הכתבה, תראו כי הדרישות האופטימליות למשחק הן כה גבוהות, עד כי התפשרות על הגרפיקה (לסובת המהירות החשובה כל כך) הינה כמעט בלתי גמנעת - מי שבכל זאת עומד בדרישות אלה, מובטח לו המשחק של השנה (בהא הידיעה).

בתוך קופסת המשחק תמצאו חוברת הדרכה המלאה בפרטים טכניים. גם אם לא מתחשק לכם לעבור עליהם, רצוי שתעשו זאת כי הם מכילים מידע חשוב שלא תגיעו אליו בדרך אחרת - כל נתוני כלי הטיס, הכוכבים והצבאות רשומים בדפים אלה, ותצטרכו להתאים את עצמכם אליהם. (לא תרצו למצוא את עצמכם בספינת חלל ללא שריון, המשוטטת בחלל של צבא שפיתח לאחרונה קרן פוטונים, והתנגשויות).

המשחק עצמו (שאגב, כתבה עליו שודרה ב-CNN בתוכנית SHOWBIZ TODAY), הוא למעשה דיגיטציה של שחקנים בשר-ודם ש"הולבשו" על תפאורה ממוחשבת. אומנם ראינו בעבר משחקים דומים וטובים, אולם הפעם מדובר באמת במה שנקרא "סוללת כוכבים" מפליאה - נציין רק את מארק המיל הזכור כלוק סקיוואקר מסדרת "מלחמת הכוכבים", ואת מלקולם מקדואל שמופיע בסרט "דורות" של "מסע בין

המפרקת כמעט כל גורם לחלקיקי אבק - נכון?

מאת: שחקן בן-צור

בדרך כלל (מה זאת אומרת "בדרך כלל" - אף פעם!) אנחנו לא מדווחים על משחק פעמיים... במיוחד לא בהפרש של גיליון אחד או שניים בין הכתבות. אבל הפעם חרגנו ממנהגנו, ואנחנו מביאים בפניכם כתבה נוספת על משחק נפלא, מהמם ומדהים, שנקרא WING COMMANDER 3.

בפעם הקודמת הבאנו בפניכם סקירה רגילה של המשחק, אולם לאחר מספר שעות משחק שבילינו מול המחשב, הגענו למסקנה כי זהו פשוט משחק חובה, וכי עשינו לו עוול שלא פרשנו אותו על יותר עמודים (גיליון מיוחד יכול היה להיות רעיון טוב) - פשוט מדובר במשחק שלא מן העולם הזה (תירתי משמע).

מה שהתחיל במשחק הראשון כמשחק סימולצית חלל פשוט, הפך במשחק זה



למשחק מחשב המכיל את כל סוגי המשחק הקיימים - סימולצית טיסה, הרפתקה, חשיבה, אסטרטגיה וקרבות, והכל בקצב מהיר ומלווה בקולות פיצוצים והתנגשויות.

המשחק עצמו (שאגב, כתבה עליו שודרה ב-CNN בתוכנית SHOWBIZ TODAY), הוא למעשה דיגיטציה של שחקנים בשר-ודם ש"הולבשו" על תפאורה ממוחשבת. אומנם ראינו בעבר משחקים דומים וטובים, אולם הפעם מדובר באמת במה שנקרא "סוללת כוכבים" מפליאה - נציין רק את מארק המיל הזכור כלוק סקיוואקר מסדרת "מלחמת הכוכבים", ואת מלקולם מקדואל שמופיע בסרט "דורות" של "מסע בין



זיכרון, ולמעשה להפעיל את תוכניות מנהלי הזיכרון HIMEM.SYS ואת התוכנית EMM386.EXE בצורה המיטבית ובאופן אוטומטי, כך שגם חלק מתוכניות DOS הנטענות לזיכרון הבסיסי בזמן הפעלת המחשב, יטענו לזיכרון העליון ויפנו מקום לזיכרון הבסיסי.

HIMEM.SYS הינה מנהל זיכרון מורחב - תוכנית המתאמת את השימוש בזיכרון המורחב של המחשב, כולל אזור הזיכרון הגבוה (HMA), כך ששתי תוכניות לא "יתנגשו" וישתמשו בטעות באותה כתובת בזיכרון לשמירת נתונים.

EMM386.EXE הינה תוכנית המאפשרת גישה לזיכרון העליון, ומשתמשת בזיכרון המורחב כדי לדמות זיכרון מתרחב עבור תוכניות היודעות להשתמש בתכונה זו. EMM386 מאפשרת לטעון תוכניות ומנהלי התקנים (Device drivers) לזיכרון העליון. על ידי כך ניתן לטעון מנהלי התקנים כגון קובץ העכבר או כרטיס הקול אל הזיכרון העליון, ולפנות מקום מן הזיכרון הבסיסי.

כיוון שהתוכנית EMM386.EXE פועלת רק על מחשבי 386 ומעלה, ניתן להשתמש ב-MEMMAKER על גבי מחשבים כאלו בלבד.

HIMEM, MEMMAKER ו-EMM386 פועלות לא רע אך QEMM טובה יותר. יש לה קבצים המשמשים תחליף מהיר ויעיל יותר לשלישיה הזו, ובשורה תחתונה היא מהירה ומפנה יותר זיכרון בסיסי.

תם ונשלם.

MEMMAKER צורפה על ידי חברת מיקרוסופט למערכת ההפעלה DOS גרסה 6 ומעלה. המטרה הינה ניהול הזיכרון, כיוון שמערכת ההפעלה DOS גם היום משתמשת רק בזיכרון הבסיסי - כלומר ב-640K הראשונים של הזיכרון. מעל הזיכרון הבסיסי נמצא בלוק הזיכרון העליון (UMB) שגודלו 384K, וביחד עם הזיכרון הבסיסי אנו מגיעים לחשבון של 640+384K שהם 1024K כלומר 1M. כל שאר הזיכרון מעל כל זה, מוגדר כזיכרון הגבוה (HMA) ובו הזיכרון המורחב (Extended) והמתרחב (Expanded).

מגבלת ה-DOS הראשונה, הינה העובדה שהוא מסוגל להריץ תוכניות המשתמשות בזיכרון הבסיסי בזמן ריצתן, כלומר ב-640K הראשונים. אך הרי התוכניות הן רק מנוע והן זקוקות לנתונים (מספרים, תמונות, גרפיקה, צליל וכו') שאותן הן קוראות מהכונן. כיוון שהכוננים איטיים מאוד יחסית, ישבו מתכנתים וכתבו תוכניות שירות, הגורמות למערכת ההפעלה DOS לטעון חלק מהנתונים בזיכרון העליון או הגבוה, כך שכשהתוכנית זקוקה לנתונים, היא טוענת אותם במהירות רבה יותר. תוכניות השירות הידועות ביותר שקיימות כבר כמה שנים הינן QEMM386 (שאני אישית משתמש בה) ו-QMAX הטובה לא פחות. גם חברת מיקרוסופט הגיעה למסקנה, שנורא לא נחמד שהם בעצמם לא נותנים פתרון כלשהו לבעיה, ולכן הם הואילו והוציאו מן הארון את תוכנית MEMMAKER.

תפקיד MEMMAKER הינו ל"ייצר"

סוגים שונים של מידע - מנתונים מספריים ועד תמונות. קיימים כמה סטנדרטים של פורמט - מבנה הקובץ בו שמורה התמונה. הפורמטים הידועים ביותר הינם קובצי BMP ("מברשת צבע" של Windows), ופורמט PCX שתוכנות ציור רבות משתמשות בו. החיסרון הגדול של פורמטים אלו, הינו העובדה שכל תמונה או ציור הופכים לקובץ גדול מאוד יחסית, גם אם אין פרטים רבים בתמונה. GIF הינו קובץ "מתוחכם" יותר, ותמונה מרשימה שלו יכולה להיות עשירית מהגודל בפורמט PCX או BMP, וזאת הודות לשיטת צמצום מיוחדת. גודל הקובץ מושפע מהרזולוציה (מספר נקודות לאינטש) ומכמות הצבעים.

קיימת ספרות באנגלית אודות הנושא, המכילה פרטים כיצד לכתוב תוכנות היודעות "לקרוא" ולהציג תמונת GIF. אחד הספרים הוא Bit Map Graphics וניתן למצוא אותו בחנויות באג. אם אתה כותב את התוכנית, אין משמעות לזכויות היוצרים ואתה יכול להציג כל תמונה שתרצה.

אם אתה מתכנן למכור תוכנית שתעשה שימוש בתמונות שלא אתה יצרת, אזי יש מקום לבדוק מי בעל הבית של התמונות וייתכן שאסור יהיה לך למכור אותן.

קיבלתי מכתב ללא שם עם השאלה הבאה: האם תוכנית MEMMAKER היא תוכנית מיוחדת רק למחשבי 386 ומעלה?

אהלן ללא שם, ראשית, התשובה היא כן. אך בוא ונסביר מעט. תוכנית

קטנים) עליך להזיז על גבי לוח האם ולאן. ללא מידע מדויק זה, אין טעם לרכוש מעבד 486.

אם תחליט לרכוש לוח אם 486 בדוק כמה דברים: ודא שתקבל ספר טכני, שישנם בלוח חריצי הרחבה 32 ביט, המאפשרים חיבור לכרטיסי הרחבה שונים מהירים במיוחד, שיש כמה שיותר חריצי הרחבה באופן כללי (8 ומעלה) ושקיימת אליהם גישה נוחה - שלא יהיה מצב בו ישנם חריצי הרחבה אך לכרטיס שלך אין מקום בגלל גובה, אורך או שקופסת ספק הכוח מפריעה.

עוד נתון שרבים אינם מודעים לו - ודא שצורת לוח האם מתאימה למארז של המחשב שלך, כך שיהיה מספיק אוורור למעבד החדש - לא רק מאוורר קטן המודבק למעבד שהוא אביזר חובה, אלא ממש אזור ריק ומאוורר.

שאלת סוג המעבד גם היא חשובה. המעבד הטוב ביותר יחסית למחירו הינו 486DX2-66. הוא זול יחסית, מהיר ואמין. להבדיל ממעבד 386DX שיש אפשרות להוסיף לו מעבד מתמטי 387, מעבד 486DX כולל מעבד מתמטי פנימי, שאמנם במשחקים כמעט ואין בו שימוש אך תוכנת Windows משתמשת בו, והתוצאה הסופית הינה מהירות. אין מה לרוץ אחר מעבד הפנטיום 586 שמחירו עדיין גבוה, וגם כך עדיין יש בעיות טכניות מסוימות עם המעבד המתמטי הבנוי בתוכו.

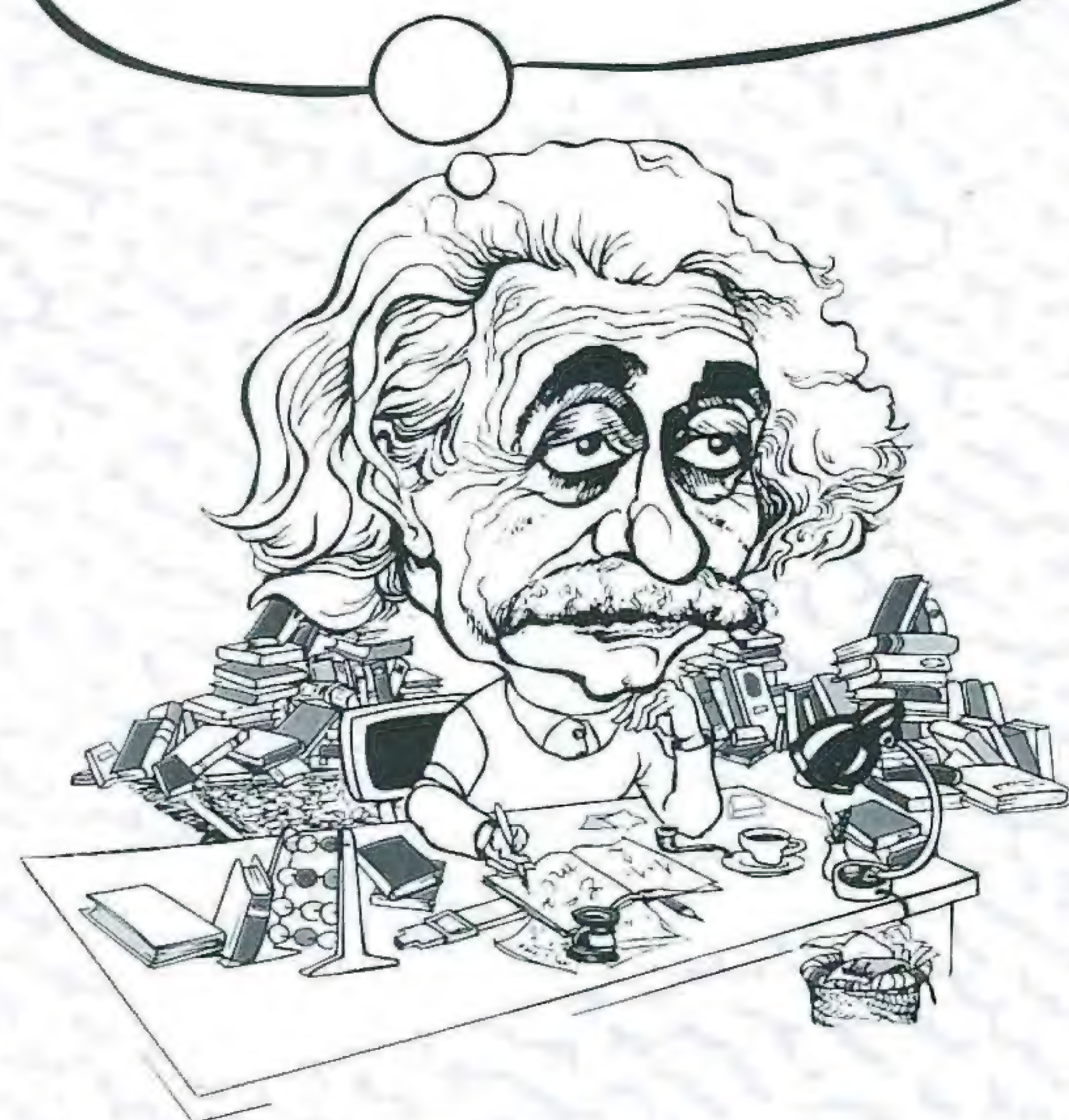
חשוב מאוד שתהיה לך אפשרות חיבור של זיכרון מטמון (Cache Memory) על גבי לוח האם. זיכרון מטמון מורכב מכמה רכיבי זיכרון מיוחדים מהירים מאוד (פי 10 מהזיכרון הרגיל של המחשב). זיכרון מטמון מורכב בקבוצות של 128K. רצוי לרכוש 256K אך ניתן להסתפק גם ב-128K.

לגבי הזיכרון הפנימי, מינימום הזיכרון הנדרש היום עבור משחקים חדשים ותוכנת Windows הינו 4M. העניין הוא שכבר עתה קיימים משחקים חדשים הדורשים 8M זיכרון ואפילו Windows "סוחבת" בקושי עם 4M זיכרון... אורן, בהצלחה...

שחר עברון ממצפה מתת, שואל: כמתכנת בשפת C, איך אפשר לדעת באיזה פורמט שמורות תמונות בקבצים, כמו למשל קובצי GIF, אם רוצים לכתוב תוכנית שתציג קבצים כאלו, והאם למישהו יש זכויות יוצרים על פורמט זה.

היי שחר. בוא ונסביר לקוראים שעדיין אינם מכירים הכל, שקובץ מחשב מכיל

לחולתני
על צ"ר וויז



המרכזי של המחשב - במקרה של אורן, מעבד 386DX עם אפשרות השבחה (Chip-Up) למעבד חדיש יותר כגון 486 או אפילו 586.

כמובן שזול יותר וכדאי להחליף רק את המעבד ולא את כל לוח האם, אך כאן אורן, אתה עשוי להיתקל בצרה צרורה. מרבית המחשבים מהמזרח הרחוק, נמכרים ללא ספר טכני המפרט את מבנה לוח האם הקיים במחשב. אם אין לך את הספר של לוח האם הספציפי שלך, לא תוכל לדעת אילו מגשרים (ג'אמפרים - חיבורים

אורן וולפשוט מהוד השרון שואל: יש לי מחשב 386DX עם אפשרות Chip-Up, ואני רוצה להחליף את המעבד ל-486DX2. האם כדאי לנצל את אפשרות ה-Chip-Up או להחליף את לוח האם? איזה מעבד לבחורי? מה עוד חשוב לבדוק?

היי אורן. כיוון ששאלתך נפלאה, החלטתי לנצל מעמד זה, ולהרחיב את תשובתי אליך, כיוון שקוראים רבים מתלבטים באותה שאלה.

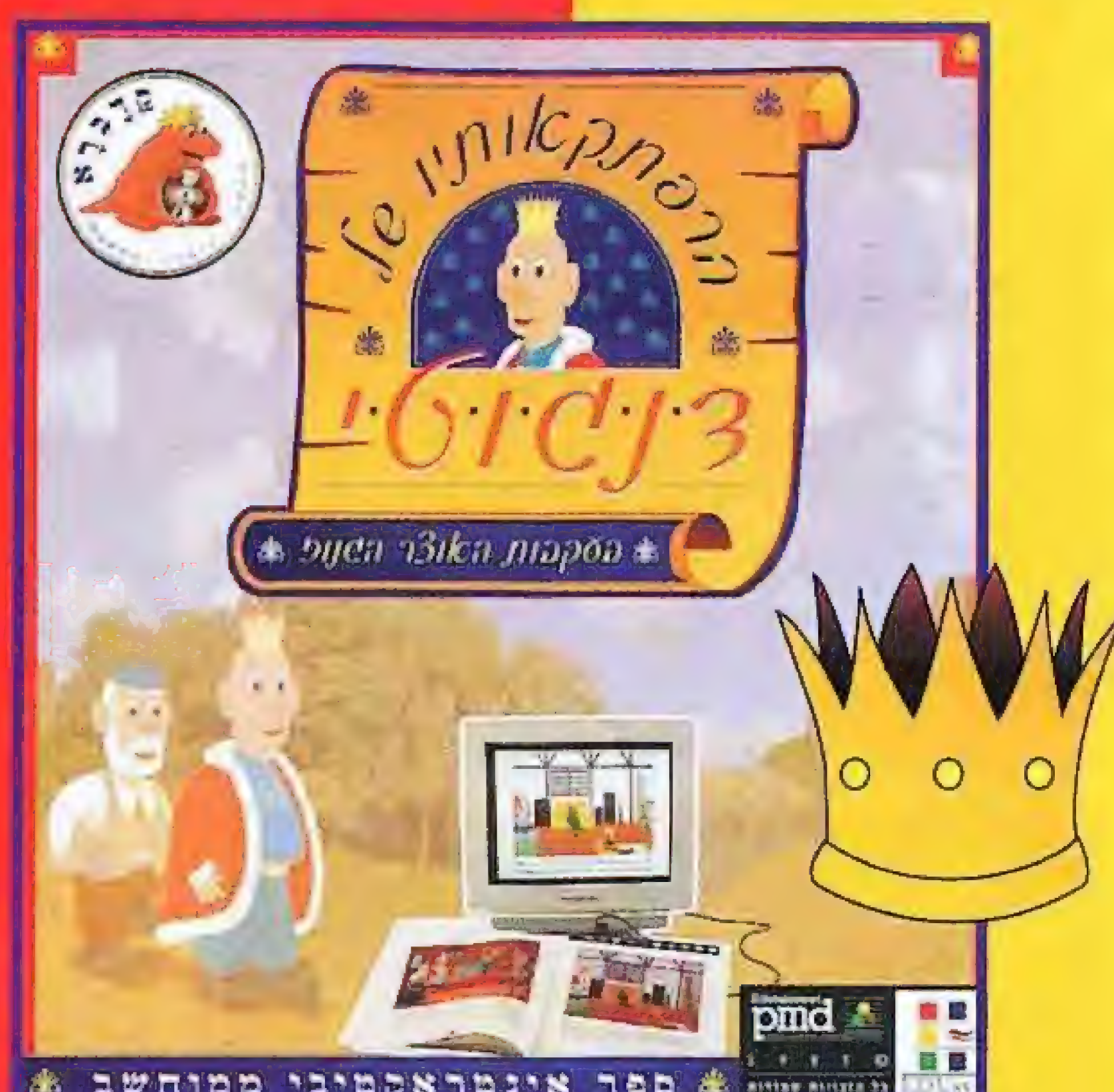
בתוך קופסת המחשב נמצא לוח עם רכיבים אלקטרוניים, רכיבי זיכרון והמעבד



סדרת קדברא משחקי לומדה ומחשבה

נא להכיר!

הרפתקאותיו של דגוטי - ספר
אינטראקטיבי המתחבר ישירות
למחשב ומאפשר לכם לראות
סרט, לקרוא ולדפדף בספר
המצורף, או לבקש מהמחשב
שיקריא לכם סיפור ולהראות כל
קטע שתבחרו ממנו. לבסוף תוכלו
לבנות סיפור עם כתב חידה ממנו
תיצרו סרטון וידאו קצר.



לגילאי
11-5



טרידיה
התוכנה היחידה המאפשרת
לכם לתכנן, לבנות וליצור
250 דגמים שונים ביניהם
מכוניות, אנשים, בעלי חיים
מבנים ועוד.

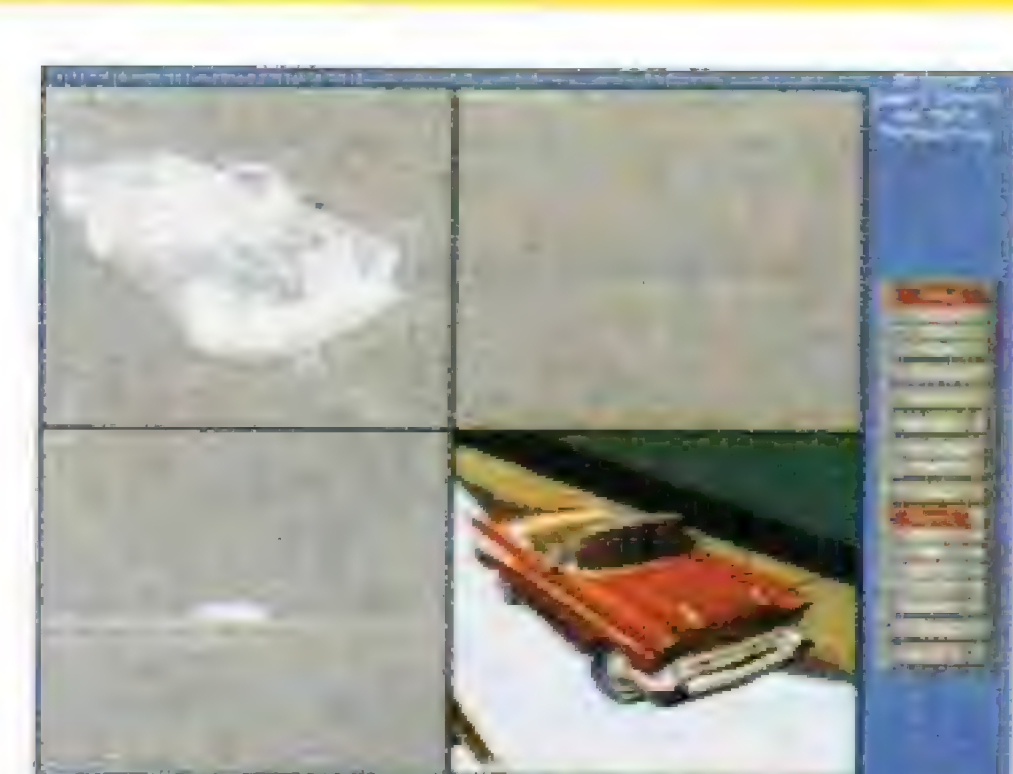
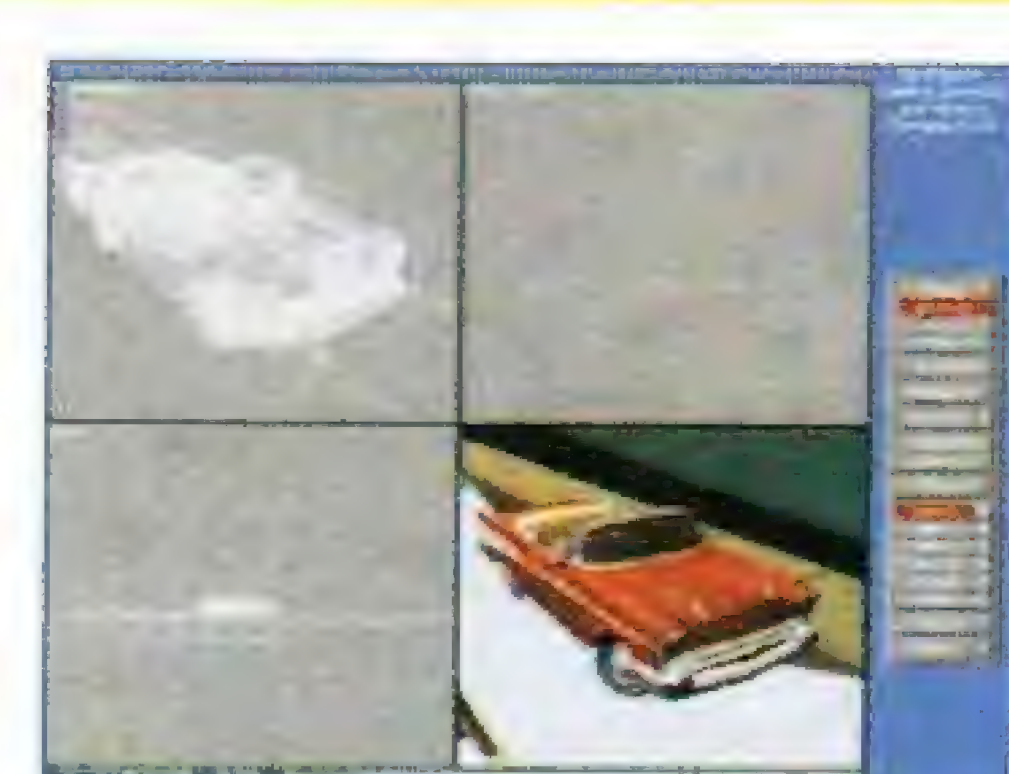
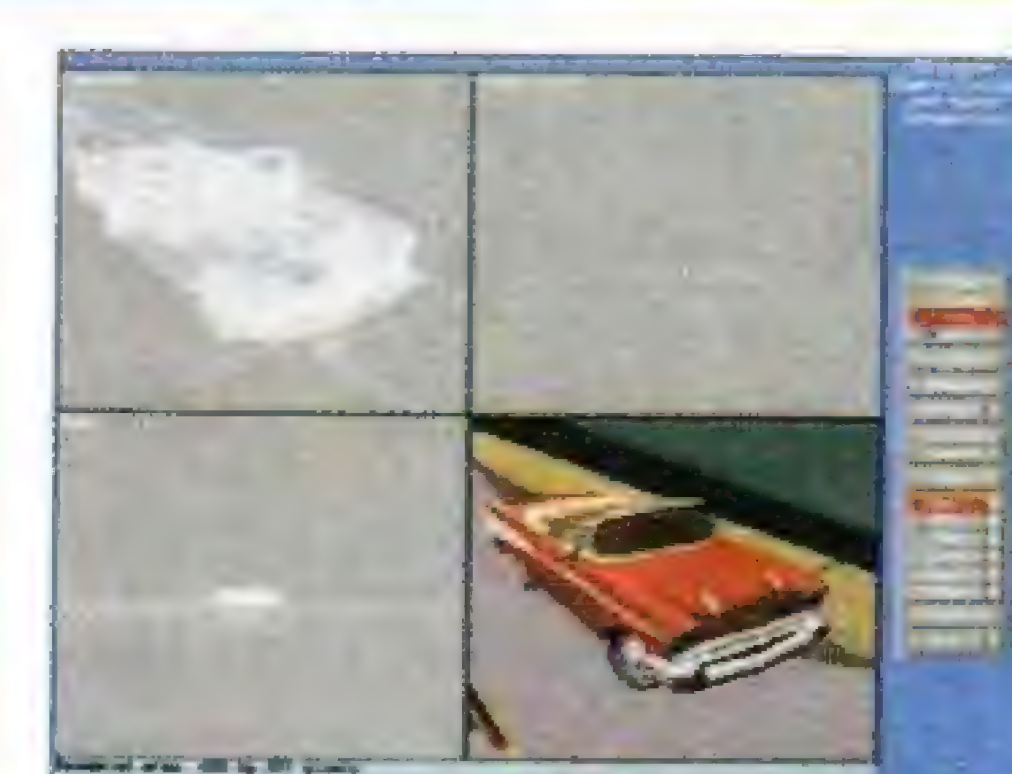
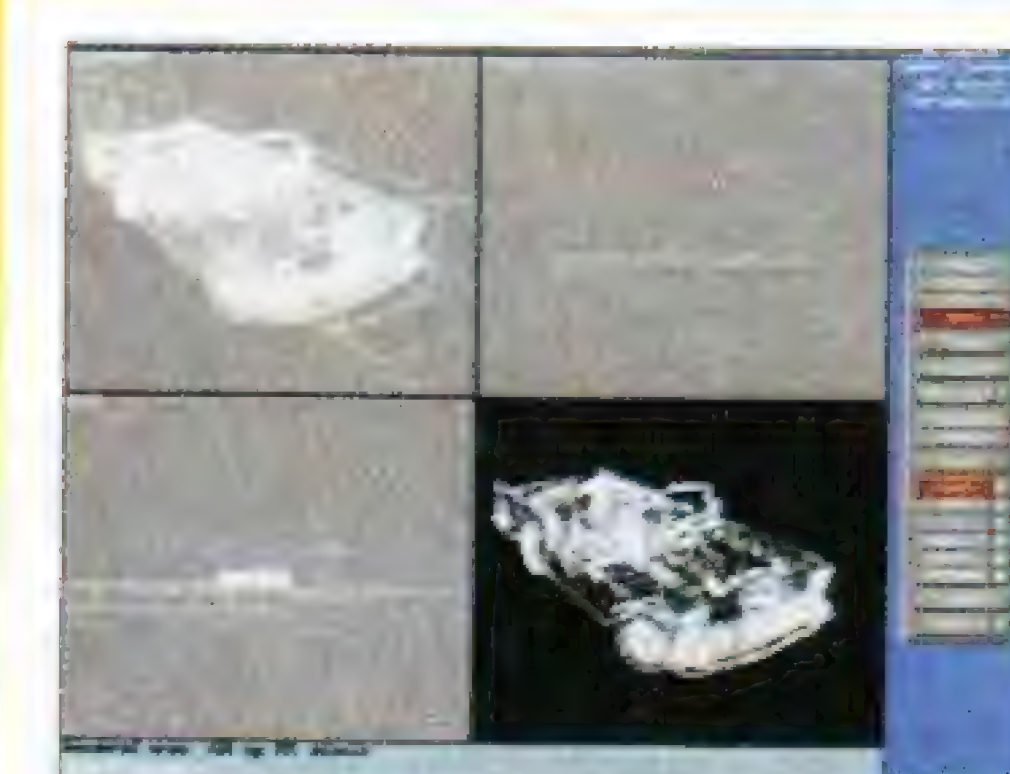
להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני-ברק | 03-579471



3D Studio

יחד, כך שינועו באופן שווה ויחסי ללא
חשיבות מי מהם הוזז ראשון. בגרסה 3
ישנן מגבלות די רציניות בקשר לכך.
בשורה התחתונה הרעיון הוא שבשיטה זו
התנועה נראית מציאותית יותר.
תוספות נוספות בתוכנה הם:
Camera View - ניתן למקם עד 4

אותו במעין משטח דמוי פלסטיק ירוק ואז
לגרום לו לקפוץ מעלה ומטה.
כשמשמשים בהרבה עצמים, ועושים
שימוש בצורות אמיתיות ואנימציה, ניתן
ליצור עולם תלת מימדי מלא, המורכב
מתמונות הנראות כמעט מציאותיות.
3D Studio היא תוכנה בעלת עוצמה



"מצלמות" ולראות את התמונה מזוויות
שונות. ניתן לשלוט על מיקום ועומק שדה
הראייה. ברגע שהחלטת שזהו המצב
הנכון, אתה יכול לחזור למסך העבודה
הראשי ולראות את התוצאה הסופית.
Picture Browser - מאפשרת
להתבונן באוסף רקעים ומרקמים בגודל
תמונה זעירה, ולבחור את המתאים ביותר.
Prespective - תכונה מתקדמת יותר
להתאמת גבול העצם עם הרקע, כדי לקבל
זווית ראייה טובה ומציאותית יותר.
יאאלה לדרך!

דרישות המערכת

רצוי ומומלץ:
486DX2 66 MHz עם 16M זיכרון
וכונן קשיח, עם מקום ל-22M עבור
קבצים ועוד 100M עבור זיכרון
וירטואלי...
ניתן לחיות עם דרישות המינימום:
מעבד 386DX עם 8M זיכרון, מעבד
מתמטי ומקום פנוי על גבי הכונן
הקשיח: 22M עבור קבצים ו-20M
עבור זיכרון וירטואלי.

רבה, לא רק בגלל מה שהיא מסוגלת
לעשות, אלא בזכות העובדה שניתן
לעשות זאת על גבי מחשב PC ביתי, ואין
צורך בתחנת עבודה גרפית העולה עשרות
אלפי דולרים עוד לפני קניית תוכנה
מתאימה.

בגרסה 4 של תוכנת 3D Studio, עשתה
חברת Autodesk שינויים מסוימים בצורת
משטח העבודה של התוכנה. במקום להציג
6 תוכניות עזר (מודולים) נוספות על גבי
המסך, ניתן "לצאת" אל מסך מתקדם יותר,
לבצע שינויים משמעותיים בעצם התלת
מימדי, לחזור למסך הראשי ולראות את
השינויים מיידית.

המודולים הללו מוסיפים כוח רב
לאומני ה-3D Studio, מאיצים את
האנימציה של העצמים, מאפשרים לבצע
אנימציה מורכבת בצורה קלה יותר,
ומאפשרים לראות את התוצאה תוך שניות
(ולא דקות!) בגרסה הנוכחית.

תכונה חדשה Inverse Kinematics -
בקיזור IK ולמעשה התכונה החשובה
ביותר, היא האפשרות לחבר כמה עצמים

תלת מימדיים ולהתאימם לחומר כלשהו
או למשטח, וליצור אנימציה מהתערובת -
נשמע מוזר, הא?

לדוגמה, ניתן ליצור כדור, לצפות



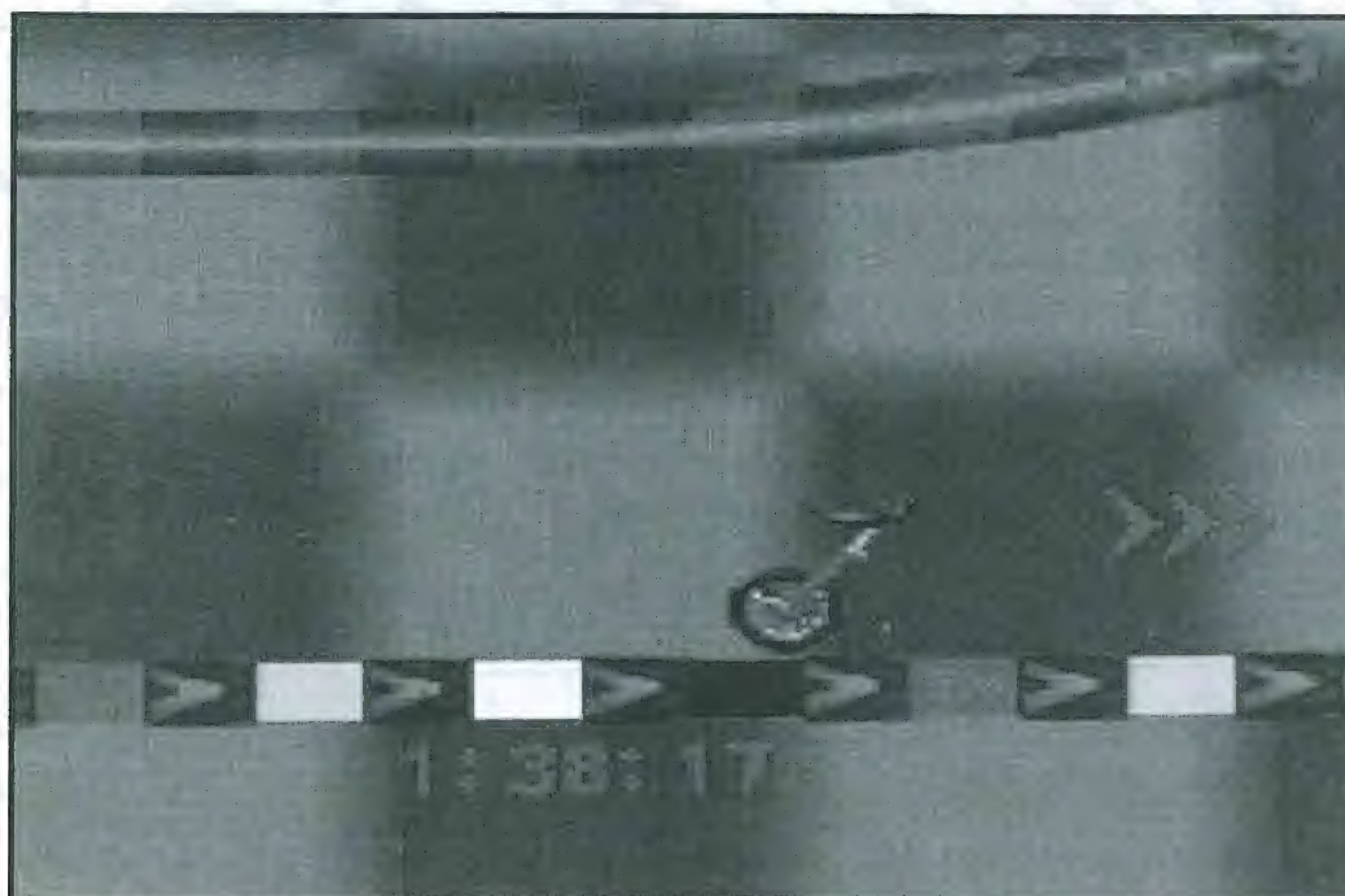
מאת: רוני טל

רבים מאיתנו
אוהבים להשתעשע
עם תוכנות
המאפשרות לייצר
גרפיקה ואנימציה ברמה אחרת. אחת
התוכנות הפופולריות ביותר בעולם הינה
3D Studio, שהחל מגרסה 3 תפסה תאוצה
אדירה והפכה לאחת התוכנות המועדקות
ביותר בישראל ובעולם, וזאת למרות
גודלה העצום.

מעטים מכם יודעים שמחירה של
3D Studio בחו"ל הינו כ-3,500 \$ שהם
כידוע למעלה מ-10,000 ש"ח - וואוו!
כמעט כל משחק או לומדה מחו"ל
עשויים בעזרת 3D Studio. בתי תוכנה
רבים למשחקים משתמשים בעוצמתה של
התוכנה ליצירת הגרפיקה המדהימה,
המלווה את התוכנות שלהם הנמכרות
בכסף רב, לכן יש תמורה לאגרה וסיבה
למחירה הגבוה.
3D Studio מאפשרת ליצור עצמים

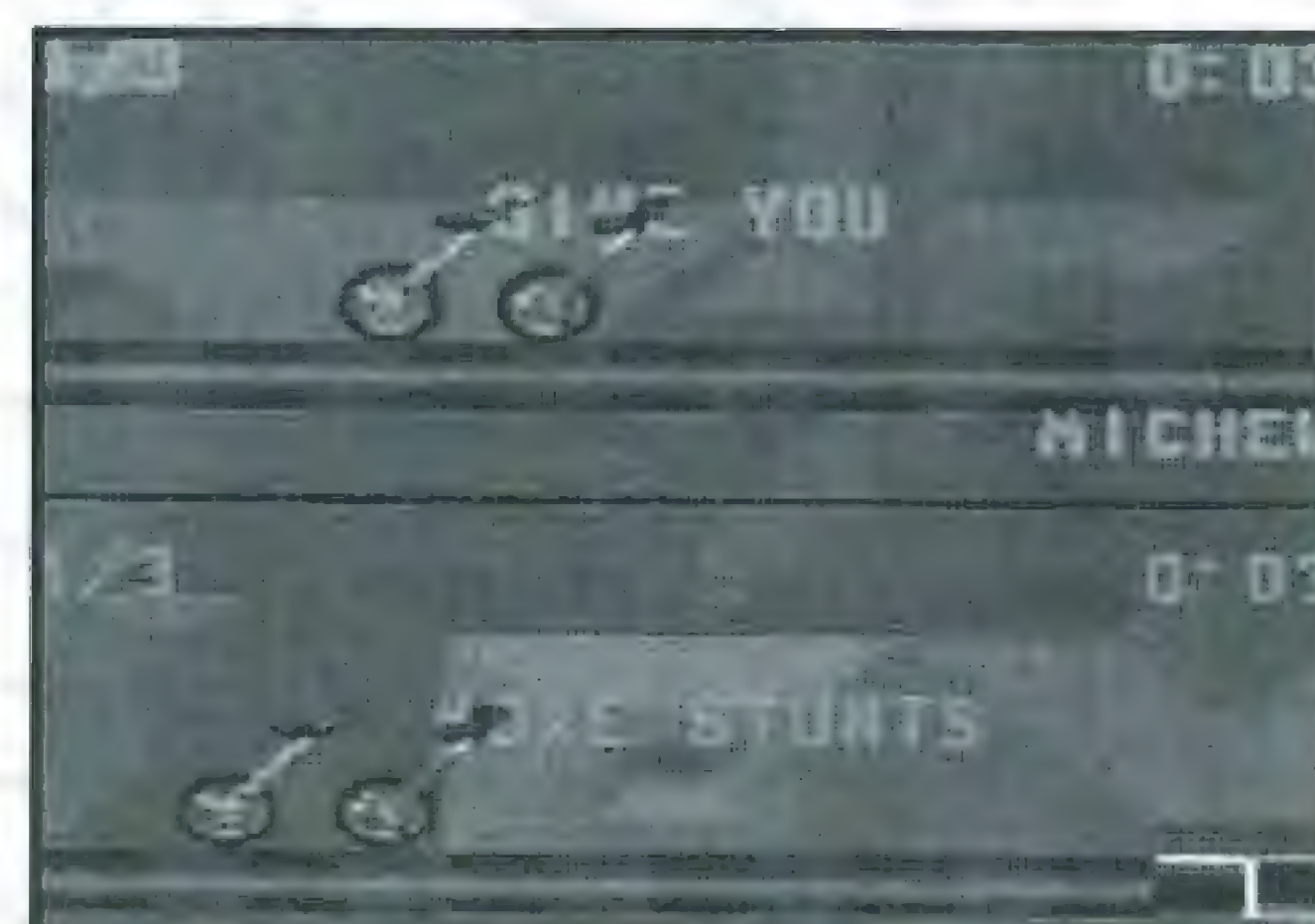
UNIRALLY

ובנוסף לכך ביחידה של סופר מהירות, שוודאי לא תזיק. כדי לשבור את המתח של המירוץ, ישנם מסלולי פעלולים, בהם חשוב לבצע מספר מסוים של תנועות מיוחדות לפני שהזמן אוזל. כל זה מתבצע בתוך חצי ארובה (ממש כמו פעלולי סקייטבורד). המשחק מאוד מהיר ולפעמים המסך לא יכול לעמוד מול מהירות החד-גלגל ו"נמרח" קצת. יוצרי המשחק הדגישו (באופן צעקני למדי) פרטים שונים במשחק, החל בצבעים הבהירים ועד למוסיקת הרוק הרעשנית המלווה את המשחק.



כייף אדיר, אך היזהר מלעשות תרגילים כאשר אתה רואה חץ בכיוון נגדי, החץ פשוט ידחוף אותך לאחור. המפתח לניצחון הוא צבירת המהירות המקסימלית. אם אתה לא זז מספיק מהר, לעולם לא תצליח בקפיצות הארוכות. בדרך כלל בכל שלב יש לפחות קפיצה אחת ארוכה, והיא נותנת לך הזדמנות מצוינת להגביר את המהירות על ידי ביצוע המון פעלולים. בזמן שאתה נמצא באוויר, כדאי מאוד לבצע פעולות מדהים במיוחד שיזכה אותך בהמון נקודות בונים,

מאת: דייזי כץ
הסיפור סינדרלה מרגש אותי כל פעם מחדש. לפעמים נדמה לי שהחברה זקוקה לסינדרלות, לא פחות מאשר הסינדרלות זקוקות לחברה. אגדות מספרות שהמשחק נמלולים של חברת DMA DESIGN נדחה כמה פעמים על הסף, עד אשר חברת PSYGNOSIS הסכימה לקחת אותו תחת חסותה. היום ניתן לקבוע בפירוש, שאלה אשר סרבו לקחת את המשחק תחת חסותם טעו בגדול, מפני שהוא הפך לאחד המשחקים הטובים ביותר בעולם. בניסגודו מכירים



בפוטנציאל, ופשוט חטפו את המוצר החדש של DMA DESIGN. אבל, במבט ראשון המשחק UNIRALLY זוכה בוודאי באותם מבטים מבוהלים שנעצו בנמלולים בעבר, מי חשב לעצמו שנושאו של משחק שכזה יהיה אופניים בעלי גלגל אחד?

בכל זאת, זה בדיוק כך. DMA הצליחו להכניס בחד-גלגלים שלהם המון אופי - שים לב כיצד הם מנענעים את ראשם כאשר הם מפסידים, או מסובבים את ראשם לאחר כאשר יריב מתקרב. במהלך המשחק, עליך להריץ את האופנוע שלך על מדרכות בזמן הקצר ביותר שתוכל נגד מחשב או חבר. כדי להתגבר עליהם, אתה חייב לבצע פעלולים מיוחדים ולהגביר את המהירות. יש גם מסלולים בסיבובים מתגלגלים כמו במשחק של סוניק שהם

RISTAR
משחק מהמים

במקומות אליהם קשה מאוד להגיע. לכל אחד מהמשחקים יש חפץ גימיקי: למאדיו יש פטריות, לסוניק טבעות ול-RISTAR מוטות. מידי פעם מופיע מוט אנכי ומזמין את הכוכב לסובב את עצמו עליו בכיוון הרצוי, עד שהוא מגיע למהירות-על ונזרק למרחקים. לפעמים אתה מגיע בעזרתם לאזורי הבונוסים המאפשרים דרכים נוספות לעבור רמה, וכאשר הם נמצאים בסוף הרמה, הם שם כדי לתת לך נקודות בונים.

הכוכב מסוגל להתגלגל נוסח סוניק ולנגוח (מה שמכונה ברחוב "נגחות") באויבים שונים ברקע. תיבות וחפצים שונים בשטח מכילים בתוכם הרבה מתנות, ולפעמים גם הפתעות לא נעימות. לכן חשוב לבדוק כל שיה לפני שאתה נכנס לתוכו, אולי מסתתר בו ארנב מטורף? במשחק יש דרך מיוחדת לנצח כל בוס ולא סתם לתקוף אותם פעם אחר פעם (מה שמכונה ברחוב "לכסח להם את הצורה"). חשוב מאוד להיזהר בדרך מלהבות האש. למרות שאתה כוכב, האש מסוגלת לעשות ממך "המבורגר כוכבי". כאשר אתה מגיע

מאת: דייזי כץ

כוכב. כך קוראים לך. זה די נחמד, כשחושבים על כך, משחק שנותן לך אפשרות לשלוט בכוכב. אני לא יודע מה איתכם, אך בשבילי זו היתה הפעם הראשונה ששלטתי בכוכב לכת, ואתם בהחלט רשאים להתייחס לכתבה כמדריך תיירים רשמי למשחק המיוחד.

תחילה, חשוב להזכיר שכדורי גז בוערים בקוטר של מיליוני קילומטרים, אינם ידועים ככלי משחק. משקלם העצום מקשה עליהם בקפיצות לגובה רב, וטמפרטורות גבוהות על פני שטחם גושות לשרוף חלקים שלמים של משחק, וזה מוריד משהו מהאתגר שבמשחק. יש לך הזדמנות לשלוט על כוכב קטן בעל ידיים ופנים בשם RISTAR. אם תרצה, כוכבונצ'יק. דע שאין לו קישוטים של זנבות אש במיליוני קילומטרים, ואפשרות למתן אור וחיים לכוכבים, לא קיימת, אך יש לו זוג כפפות לבנות. גיבורנו עסוק מדי בהפעלת ידיו האלסטיות, המאפשרות לו לשחק



סלח לי, אתה כן אתה שם. בטח אתה יודע. אני מחפש את המרפאה, יש לך מושג איפה זה, פשוט קיבלתי הזמנה קצת מוזרה בדואר, בשיא הרצינות, נו. אתה לא מאמין לי? אולי כדאי שתראה בעצמך.

מוזמן לבדיקה ולביקור סודי ביותר במוסד הסגור ארבע שנים בדרך לא נגמרת בבני ברק ממתינים ברח' כנרת. רצוי לבוא בלבוש הולם וכדאי להביא מתנה.

על החתום, מנהל המוסד ד"ר וויז

לרח' כנרת בבני ברק אמנם הגעתי, אבל איפה לעזאזל המרפאה או המוסד. אני לא אשאל איפה "המוסד". סיווג ביטחוני, אתם יודעים. ולמען האמת לא נעים לשאול כאלה שאלות.

רחוב כנרת, למרות שמו הפסטורלי המעורר אסוציאציות של שקיעה, אהבה, שק שינה, מרחבי דשא, חסר כל דמיון ל"הו כנרת שלי..." הדמיון היחידי שאני הצלחתי לאתר הוא בפקקים המבעיתים ובעשן המחניק (כמעט כמו סופשבוע של מנגלים בכנרת). אבל זה מה יש, וכאן אמורה להיות הקליניקה של ד"ר וויז.

עדיף להמשיך ללכת, מאשר לשאול שאלות מביכות, בגללן עוד אמצא את עצמי אצל דן שילון או גבי גזית, מנסה להסביר לעם ישראל למה בדיוק התכוונתי וכל זה בשידור חי למען הרייטינג. רק המחשבה על זה מפחידה אותי עד כדי עוויתות ונשימה בלתי סדירה, אני באמת מרגיש לא טוב, אולי זה העשן, אולי אכלתי משהו מקולקל. מסתובב לי הראש... יו איזו סחרחורת, אני בקושי עומד על הרגליים, לשתות מים, אני חייב מים, מים....

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז לחדר 108, ד"ר וויז לחדר 108."

לכל הרוחות, שוב באמצע המסאז' היומי שלי. לא יכלו למצוא זמן אחר, אני בדיוק באמצע ההשראה למדור החודשי ועוד לא הגיע אף חדשה מעבר לאוקיינוס. "קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז לחדר 108, ד"ר וויז לחדר 108."

מעניין מאיפה יגיעו הידיעות הפעם, פריז, רומא, ניו יורק, אה ניו יורק... איזו עיר נפלאה, מטרופולין של ממש, את ואני בניו יורק סנטרל פארק, ברודוויי, פסל החירות. "קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז דחוף לחדר 108, דחוף לחדר 108."

אה, כן, זה טוב. ממש כאן, הצוואר הורג אותי. את יודעת זה קורה להרבה גאוני מחשבים ועוד אומרים שאנחנו חסרי רגישות, מרוכזים בעצמנו, לא מבינים את בעיות היום-יום.

"קוד כחול, קוד כחול, ד"ר וויז, תזיז את עצמך, חתיכת גרוטאה, הבן אדם עומד למות בחדר 108."

או קיי, הבנתי את הרמז, מספיק עם המסאז' הזה.

חלוק לבן, כפפות, מסכה, מזרק ואיזה Playstation ליתר ביטחון. קדימה לחדר 108. את אוהבת שאני סמכותי, נכון?

"קוד כחול, ד"ר וויז, קוד כחול ד"ר וויז."

"ד"ר וויז, ד"ר וויז, אתה מוכרח להגיע, אין כבר זמן, אני כבר בחדר, מדברת האחות זוהרה, ד"ר, אתה היחידי שיכול לעזור לנו."

"היא צודקת ב-100% ד"ר וויז, אפילו אני, ניר צוק, מרים ידיים. אין מה לעשות אני לא יכול לפתור את הבעיה, חוץ מזה יש לי פגישה חשובה

מאוד בירושלים עם קבוצה מדרום אפריקה, תקשיב לי טוב ד"ר וויז. כדאי להציל את הבחור הזה. זה יכול להיות מעניין בשבילך. קדימה, ד"ר וויז."

"זה נראה כמו עוד מקרה קלאסי של עירוב הטרונגי חסר ראציונל אך מחויב המציאות של עשן, מים וחוסר מודעות קיומית."

"את הלשון, בדקת לו את הלשון?" שאלה זוהרה את ד"ר וויז. "כדאי שאת תעשי זאת, את הרי העורכת הלשונית פה, אם צריך תערכי לו אותה מחדש."

"תני לי 30 מיליגרם PC, 10 מיליגרם SENS, לא צריך SEGA במקרה הזה. כמה דקות והוא בריא כמו שור. אגב זוהרה, מה את מכינה להערב?"

"שום דבר מיוחד, ד"ר וויז שמלה שחורה קלאסית, מה איתך?"

"עוד לא הספקתי לקנות כלום, יש לי עוד תור במספרה, אני חושב על פסים." "ד"ר, ד"ר הוא מתעורר," קראה זוהרה בהתלהבות.



"שלום בחור, איך אתה מרגיש?" שאל ד"ר וויז.

"אני בסדר," עניתי, "רק הלשון כואבת, כאילו מישוהו מחץ אותה לגמרי. מה קרה לי? איפה אני? מי אתה? רגע אחד! אל תאמרו לי שהגעתי למרפאה של ד"ר וויז."

"חולני אבל אינטליגנטי," אמר ד"ר וויז. "מצאנו אותך מרוח בכניסה לבניין, מייד הבנו שמדובר בעוד התעלפות."

"אתה לא הראשון שמתעלף לנו," אמר ד"ר וויז. "זוהרה תני לו משהו לשתות, רק לא מים מהכנרת, המים האלה, מה קרה להם, מה קרה לעולם שלנו. הצלחנו להמציא כל כך הרבה דברים טובים: חלליות, לוויינים, מחשבים, כמויות עצומות של ידע אנושי. ומה אנחנו אם לא בני אדם."

זוהרה מחתה דמעה, חיבקה חזק את ד"ר וויז ולחשה "אני יודעת כמה קשה לך, טוב שיש הערב מסיבה."

באותם רגעים הייתי המום, כמעט שכחתי שרק לפני מספר דקות הייתי חסר הכרה, ברוב חוצפתי שאלתי "איזו מסיבה?"

"ד"ר וויז זוהרה הסתכלו עלי במבט מזלזל, אחר כך לחשה זוהרה לד"ר וויז משפט שלא הצלחתי להבין, והד"ר ענה בלחש "גם חולני וגם טמבל." ובחיוך שגרם לי להרגיש מטומטם אמר "נעים מאוד, אני ד"ר וויז. לפני ארבע שנים בדיוק הקמתי את וויז, הירחון למשחקים, משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה נינטנדו, משחקי תפקידים ועוד כל מיני דברים נחמדים."

באותם רגעים התחלתי לאבד עשתונות "מזל טוב, עשיתם לי את היום, מצאתי את האושר, אבל עם כל הכבוד מה לי ולכל זה? מה אתם רוצים מחיי? הוזמנתי לבדיקה, ולביקור, באתי בהתנדבות, עכשיו אני רוצה הביתה."

"תראה, נכון לעכשיו אתה לא יכול ללכת, כי אתה חלש, אני מציעה שתישאר איתנו. אני יודעת שנחתנו עליך בהפתעה,

אבל כדאי להישאר, תהיה יופי של מסיבה," אמרה זוהרה.

"ד"ר וויז הסתכל לי ישר בעיניים ואמר "בגללך הפסדתי את התור במספרה, הפסקתי מסאז' באמצע וקטעתי רגע רומנטי, לפחות תישאר למסיבה."

"ד"ר, הבן אדם בטרומה, צריך להכניס אותו לטיפול אצל מורגן לה פיי, קצת שיחות לא יזיקו לו," אמרה זוהרה.

"שום שיחות, שום פסיכיאטרים, אתם עוד תסממו אותי, מה שאתם עושים זה לא חוקי. אני בריא לגמרי, תנו לי ללכת!!!"

משהו או יותר נכון משהו קטעה את התנופה המילולית שלי. נכנסה לחדר במן עדינות כזו, היא היתה כל כך מדהימה שפשוט השתקתי.

"אני מורגן, מורגן לה פיי, כבר ארבע שנים שאני מסתובבת במקום הזה ואף פעם לא ראיתי מישוהו כל כך עצבני כמוך. אנחנו צריכים לדבר, כדאי שתירגע קצת. תשאירו אותנו לבד, בבקשה."

"ד"ר וויז זוהרה עזבו את החדר, נשארונו לבד, רק אני ומורגן."

"אני יודעת עליך כמעט הכל, התשוקות הפחדים, האמונות הטפלות, הכל. אני לא מאושרת מהעובדה שטרם החלטת מה יחסך כלפי, או שאוהבים או ששונאים, אבל מחליטים החלטה סופית ובוודאי שלא עונים תשובה טיפשית כמו, עוד לא החלטתי או אני צריך זמן או שאני עובר תקופה קשה, כל זה לא מעניין או שאוהבים או ששונאים."

"אני חושב שאת יפה" אמרתי. "אני בדרך כלל אוהבת שמקשים עלי, אבל נדמה לי שעברת את הגבול."

"לא התכוונתי," עניתי, "פשוט אמרו לי לפני כן שאכנס לשיחות עם מורגן לה פיי ועד עכשיו זה היה מונולוג."

"כנראה שהמושגים שלנו שונים בנושאים האלה," ענתה מורגן.

"מה כל כך מסובך?" שאלתי, "את מגיעה הנה, אומרת לי שאת לא אוהבת שלא מגבשים דעה נחרצת עלייך, אומרת שאת יודעת עלי הכל ומפריע לך שאמרתי את מה שאני חושב, תודי שמשוהו כאן לא בסדר."

"אף אחד לא מדבר אלי כך," אמרה מורגן, "אם משהו לא מוצא חן בעיניך, אתה יכול לפנות לאחראים."

מורגן נעלמה מהחדר ואני הצטערתי שלא החזקנו מעמד יותר מחמש דקות.

הדלת נפתחה ונכנס בחור צעיר במעיל גשם שחור. "אני ערן בן סער," אמר, "אני אחראי על מורגן לה פיי כמו שהיא אחראית עלי, אני מבין שהיו

בעיות?"

"כן, היא היתה נסערת," עניתי.

"אני מבין," אמר ערן, "מורגן עצבנית, עברה עליה עוד שנה, והיא לא נעשית רגועה יותר עם השנים. אני מאוד מופתע מהעובדה שאני לא מדבר עכשיו עם מלחייה, אבל בכל מקרה חשוב שתבין שכולם לחוצים היום, אתה יודע. אגב, ראית בחור בשם שחף בן צור, הוא אמור להיות כאן. שמעתי בחוץ שבדרך הוא פגש את דייזי כץ. היא היתה רעבה עד כדי כך שאכלה את העכבר של שחף, ובגלל זה שחף לא הספיק להגיע בזמן."

איני מבין מדוע גיליתי עניין בסיפור התמוה, בגלל התשישות, או סתם מתוך נימוס ושאלתי: "מה קרה עם דייזי כץ?"

"שאלה טובה," אמר ערן, "דייזי נמצאת אצל הוטרנר דוד אידלס."

"כאן קובי קרליבך, קצין הביטחון שלכם, כל המוזמנים מתבקשים להגיע לאולם הראשי, אנחנו מתחילים עוד מספר דקות."

"בוא מוכרחים לזוז," אמר ערן.

כעבור דקות אחדות מצאתי את עצמי בדרך לשיאו של היום המוזר ביותר בחיי. האולם מלא, כמה פרצופים מוכרים. הנה מורגן, ד"ר וויז, זוהרה.

מכבים את האורות, כל רגע זה עומד לקרות, מישוהו צריך להיכנס.

חריקת דלת נפתחת, האור נדלק וכולם צורחים. מזל טוב! מזל טוב!

איש לא נכנס לאולם, למי בדיוק יש יום הולדת? הכינו אולם, אנשים השתדלו ואף אחד לא נכנס, למרות זאת הקהל באולם המשיך לחגוג כאילו הכל כרגיל. לא יכולתי להתאפק, ממש כמו הילד ב"בגדי המלך החדשים", שצעק "המלך עירום, המלך עירום!" באותו הרגע הרגשתי מרומה.

"אבל איש לא נכנס, מה קורה לכם?" אני צרחתי וכולם השתתקו, באותו רגע הצטערתי על החוצפה, זה היה די מביך. את השתיקה באולם שבר ד"ר וויז.

"ארבע שנים עברו עלינו, ארבע שנים זה מונדיאל, אולימפיאדה, בחירות. ארבע שנים שהן שנות ה-90. מהפכת טכנולוגיה, מידע, גרפיקה. מהפכה שמתרחשת מידי יום גם אם שוכחים לשים לב אליה. אנחנו המהפכה!!!"

ואתה בחור צעיר, אתה המתנה הכי טובה שיכולתי להביא לערב הזה, עוד אורח לממלכה, ממלכה שקיימת כבר 4 שנים. ממלכת WIZ.

"לחייך ועד 120!!!"

ד"ר וויז לגם מגביע היין שהחזיק בידו, ואני רק התחלתי להבין איפה אני נמצא...

גב.

ואמא שלי תמיד אמרה שאסור לדבר עם זרים

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

מורגן, אבי ועבדכם (הא???) ישבנו אצל אבי ואכלנו צ'יפס. בעוד אבי טורף את המקלות הצהובים שלו בקצב של 10 לנאנו-שנייה, הבטתי אני במורגן ששפכה מלח בכמות שהיתה מספיקה לים המלח, THE NEXT GENERATION.

"מה את עושה?" שאלתי. "REBEL A-SALT!" (בעברית זהו משחק מלים משעשע בין תקיפה למלח). אבי הביט מעלה, שרידי צ'יפס צצים מתוך מלעותיו.

הבטתי בו ודחפתי את הצלחת שלי, "איבדתי את התיאבון". אמרתי. אבי אכל גם את הצ'יפס שלי. שלושתנו למעשה היינו מבואסים, משום שכל הקבוצה מצאה תירוצים עלובים במיוחד להבריז מהמשחק. (מה אכפת לי מה ליאור הבטיח לחברה שלו?)

לאחר מספר דקות של שתיקה מעיקה, כה מעיקה עד כי אני התחלתי לחשב את כמות הכתמים הממוצעת על בלטה אחת בביתו של אבי, אבי ניסה נואשות לתפוס זבוב עם צ'ופ-סטיק (ידוע כי הסינים טוענים כי מי שיצליח בזה יצליח בהכל), אבל לא היו לו צ'ופ-סטיקס, ומורגן האריכה וקיצרה את ציפורניה לסירוגין. ואז פתח אבי ואמר: "מורגן, אולי תזמיני כמה חברים ונארגן איזה משחק."

פניה של מורגן אורו, גם אני זרחתי משהו, "שמע זה רעיון פיצוץ!" צעקה הקשישה. (היה לה יום-הולדת 1001 לא מזמן. אנחנו מעדיפים לא לדבר על זה.) מורגן הניפה את ידיה לצדדים, עצמה עין בלתי מכוונת ולחשה מספר מלות קסם. כלום לא קרה. "נו?" שאלתי. "שנייה", אמרה מורגן, "לוקח זמן ללחש לאתר אותם ולזמן אותם."

"מזדקנים, אה מורגן." שלף אבי. שיכנעתי את מורגן שהוא שחקן טוב וחבל להפוך אותו למלחיה עוד לפני המשחק. לפתע מתוך כוס הקולה שלי עף החוצה גוש ירוק קטן, שהלך וגדל עד לגודל אנושי (פלום מינוס) "גרימריידר!" צעקתי בהפתעה אל הדרקון הירוק של מורגן, "שנים לא ראינו אותך."

"הייתי עסוק." אמר הדרקון, "התחתנתי, אתה מבין, והאשה לא נותנת

לי לשחק כל סופשבוע. למעשה, הוסיף גרימריידר, "הייתי צריך לספר לה שאני מוזמן לפגוש את אחי הגדול."

זו מחשבה מפחידה, האח הגדול של גרימריידר. דפיקה נשמעה בדלת, אבי קם ופתח אותה. לבוש כולו שחור (מה עוד חדש?) עמד בחוץ באר הולידיי. רטוב עד לשד עצמותיו ואקדח שלוף בידו.

"מורגן", אמר הרוצח השכיר בקול קריר, "אם לא אכפת לך בדיוק מצאתי את פיסר הורטון הזקן, לקח לי קרוב לשנתיים למצוא אותו." ואז צרח באר במלוא כוחו, "הייתי מרוויח שבעה מיליון דולר וחייבור חינם לכבלים, אם הייתי רוצח את הכומר



האומלל. את יודעת מה ההטפות שלו עשו לרייטינג?"

"שטויות, הוא לא יברח. ואם כן אני אתפוס אותו בשבילך." הבטיחה מורגן. "אבל רציתי לחסל אותו לבד." מלמל באר ונכנס פנימה בצעד מדוכא. "יש בירה?" בדיוק אז נדלקה הטלוויזיה של אבי מעצמה. בהיתי בה בהפתעה. לא כי היא הדליקה את עצמה (ליד מורגן דברים חשמליים משתבשים לפעמים), אלא שבמקום התוכניות פרצופו המושפם של סנטלארד חיך מתוכה.

"סנטלארד?" שאלה מורגן, "למה אתה

לא פה?" "לא יכולתי לבוא," השיב לוחם המדבר, "אז סגרתי עם הלחש שיתקשר בינינו דרך הקופסה הזו."

"לא פיריו" זעק אבי, "איך תגלגל קוביות?"

"אני אגלגל כאן ואתם תראו דרך המסך." אמר סנטלארד, "אפשר לשחק?" "היי, אני רוצה להיות קוסם!" צעק באר מהמקרה של אבי, "אגב, אין כלום חוץ ממכבי?"

"היי," אמרתי, "יש מכבי, יש חברים." "מה פתאום קוסם?" זעק סנטלארד מהמרקע, "יש לי מספיק מזה פה! משחקים סייברפאנק ואני רוצה להיות איש מחשבים."

אחרי שהבנו שגרימריידר בכלל רוצה מדע בדיוני, מורגן מעדיפה אימה, אני רוצה פיתה עם חומס, ואבי רוצה להראות לאמא בית שלם כשתחזור. החלטנו על משחק סופר-גיבורים ואבי היה ה-GM.

"אוקיי," פתח אבי לאחר שיצרנו דמויות מהירות בשיטת הגיבור, "אתם מוקפים על ידי ה-X-MEN, ה-AVENGERS, ה-AJUSTICE LEAGUE ובאטמן..." היה פיצוץ.



שיפור לשיפור לשיפור...

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

רק התפרסם השיפור שלי וכבר עלינו על דברים שיש להבהיר, אז החלטנו להקדיש עמוד אחד לצורך הבהרות, לפני שתרוצצו עם מבול השאלות שלכם (סתם, תשאלו כמה שאתם רוצים, משעמם לנו בלי זה).

קודם כל, כשאמרנו בפרק הכשרונות שכל הכשרונות הישנים עדיין תקפים, התכוונו לכך שרשימת ההתמחויות לא לקרב של ה-AD&D הופכת לרשימת כשרונות, והתכונה על פיה מחשבים אותם היא התכונה לפיה נקבע בעבר גובה ההתמחות. פשוט וקל. כמו כן, בדרגה ראשונה קונים כשרונות כרגיל, כאילו הרגע עלית מדרגה 0 לדרגה 1. בכשרון פיתוח דרגת הטלה, מתקדמים על פי הטבלאות שלנו ולא על פי אלו של ספר השחקן, וטעות שלנו: הגלגול ללמידת לחש מחושב כאילו היה הכשרון מבוסס על התבונה (לקוסם) או החוכמה (לכוהן). כשרונות תיעול לחשים וכיוון לחשים משפיעות על סיכויי הפגיעה של הלחש בלבד, ולא על סיכויי ההצלחה שבהטלה (אין כזה).

ומשהו ששכחנו. אם כשרון מופיע בשני מקומות (למשל כשרון אסטרולוגיה מופיע הן בכשרונות כוהן והן בכשרונות קוסם), מדובר באותו כשרון פשוט, אותו ניתן לרכוש באחת משתי קבוצות הנקודות (של הקוסם או הכוהן). אבל למרות זאת לא ניתן לרכוש אותו בשתייהן בבת אחת ובאותה הדרגה (כלומר לא ניתן לבזבז נקודה מנקודות הקנייה של הקוסם על דרגה אחת בכשרון, ובו זמנית לבזבז אחת מנקודות הכוהן על דרגה נוספת). ודבר נוסף, הדוגמאות למקצועות משולבים הן של הממוצע בלבד לפני העיגול ל-15 נקודות, נקודות נוספות או מיותרות הן

בשליטת השחקן. בתכונות, כאשר אמרנו להיפטר מהאחוזים בכוח, התכוונו לכך שמי שמגלגל 18 נשאר עם כוח 18 ולא זורק אחוזים. אבל אם הגזע נותן +1 בכוח, אז כוחו נרשם כ-19 אבל משתמשים בעמודה של 18/01-50. אגב למרות שכוח לא משפר יותר את סיכויי הפגיעה, אלא הזריזות, הוא כן משפר את כמות הנזק, שימו לב!

בשיטת הקרב שכחנו קצת את רעיון הלחימה בעזרת שני כלי נשק, ובכך זה אפשרי על פי החוקים הרגילים. היופי הוא שניתן להתקיף בעזרת חרב אחת ולחסום מכות בעזרת השנייה (אם יש לך מספיק התקפות לכך). כמו כן, ידוע לנו שדרגת הפגיעה הקריטית יכולה להיות גבוהה יחסית וכי קשה יהיה להגיע אליה, וגם היא יכולה להיות גבוהה מסך כל הנק"פ של הדמות (לדמויות בעלות כוח נמוך) ככה זה וזה נכון. זוהי רמת פגיעה גבוהה מאוד ודמויות במצב זה כבר די גמורות.



לגבי גלגולי ההצלחה. שקלנו והחלטנו שאפשר לשפר אותם, בעזרת נקודות קניית הכשרונות, בקצב של 3 ל-1. כלומר על כל הורדה של 3 נקודות מנקודות קניית הכשרונות, תקבל נקודה איתה ניתן להוריד גלגול הצלה כלשהו באחד. הסיבה למחיר היא שכעת גלגולי ההצלחה נעשו נמוכים וטובים יותר כבר מההתחלה. ל-GM שלא מעוניין בגלגולים כל כך טובים, ניתן להפוך את הנוסחאות ל-25 מינוס החישובים.

בשיפור הקסם נחתכו לנו בטעות דרגות 18 עד 20. אז הנה הם:
קוסם-18: 1 2 3 4 5 6 7 7
2 4 4 5 6 7 7
קוסם-19: 2 3 4 4 5 6 6
3 4 5 5 6 7 7
קוסם-20: 1 2 3 4 4 5 6 6
3 4 5 5 6 7 8

כמו כן, במקצועות אחרים משתמשים בטבלאות אלו (ועל פי סוג הקסם שלהם) כאשר הם קונים את כשרון דרגת ההטלה. עוד דבר: ניתן, על מנת להלחיש את הקסמים, במקום לחלק את הנזק של הקובייה בשתיים (ק3 במקום 6) לחלק את כמות הקוביות, ואז כדור אש עושה 6ק1 לכל שתי דרגות של הקוסם (מקסימום 6ק5).

ולבסוף עלינו להודות ששכחנו לחלוטין את המפלצות. ובכן, השינוי היחידי הרצוי, הוא בכמות הנק"פ והנזק שלהן (התלדס יכול להישאר אותו הדבר ואת גלגולי ההצלחה שלהן ניתן לחשב על פי טבלאות ספר השחקן). ובכך את הנזק חלקו תמיד לשניים, כמו בלחשי הקוסם, ואת הנק"פ חשבו על פי שלוש הקב"פ שלה (אורק בעל שני קב"פ הוא בעל 6 נק"פ). אם מגלגלים על פי 4 (ליץ' למשל) או 6, אז החישוב הוא פי 1.5 קב"פ. נסו, תיהנו, ושילחו ביקורות!

דרקוני היסודות

דרקונים שלא בועשלים וסזה...

ערן בן-סער ואבי סבג

דרקוני היסודות הם ארבעה זני דרקונים נדירים ביותר. ישנו דרקון לכל סוג של יסודן – אש, אדמה, אוויר ומים, ולכל אחד כוחות המשקפים את היסודן. איש אינו יודע מה מקור הדרקונים האלו. מספר קוסמים העלו את התיאוריה, כי הם שרידי ניסיון עתיק יומין של מסדר קסם אבוד, לזווג יסודנים ודרקונים. כך או כך ידוע כי על אף שיוכו של כל דרקון ליסוד כלשהו, אין מדובר ביסודן אלא בחיה עם נטייה ליסוד כלשהו.

ישנם כנראה בין 20 ל-40 דרקוני יסודות, כלומר בין 5 ל-10 דרקוני יסוד מכל סוג, והם חסרי מיניות ובני אלמוות. אין דרקוני יסוד צעירים או זקנים משום שכולם נוצרו כשהם בוגרים לגמרי. דרקוני היסוד הם, ברובם, תכונתיים מאוד ובה במידה מסוגרים ומתבודדים. רק לעתים נדירות ייפגשו בינם לבין עצמם, וכמעט שלא עם זרים (אפילו דרקונים). דרקונים, אגב, לא רואים את דרקוני היסוד כחלק מהגזע, אלא כבני כלאיים בזויים המהווים התמרדות בטבע וחילול רעיון שלמות הדרקון. אין תכונות התנהגות קבועות לדרקוני יסודן, לכל אחד האישיות שלו (וב-AD&D הנטייה שלו), ואינם רעים או טובים. כמו כן, יש לשם לב לפרטי מיוחד מאוד: דרקוני יסודן יכולים להשתמש בנשיפה שש פעמים ביום במקום שלוש.

דרקוני האש

דרקוני האש מגיעים לגודל של 14 מטר מראש עד זנב, ציבעם בצורת הדרקון

הגשמית שלהם, מורכב מגוונים לא אחידים של צהוב, כתום ואדום. לכולם יש כנפיים וארבע גפיים. דרקוני האש חיים באזורים חמים מאוד ומבודדים מאוד, כגון הרי געש מבודדים או מדבריות חמות מאוד, הם ניזונים מבשר החיות המעטות שמגיעות לאזורי המחיה שלהם, והם גם

יכולים להסתפק במעט מאוד. ידוע על לפחות 4 דרקוני אש קיימים ועל דרקון אש אחד בהיסטוריה, שהובס ונהרג על ידי שבט ברברים מדבריים. דרקוני האש יכולים להפוך כרצונם לצורה הקרובה יותר ליסודן שלהם, דרקון אש בוער ומטיל אימה.

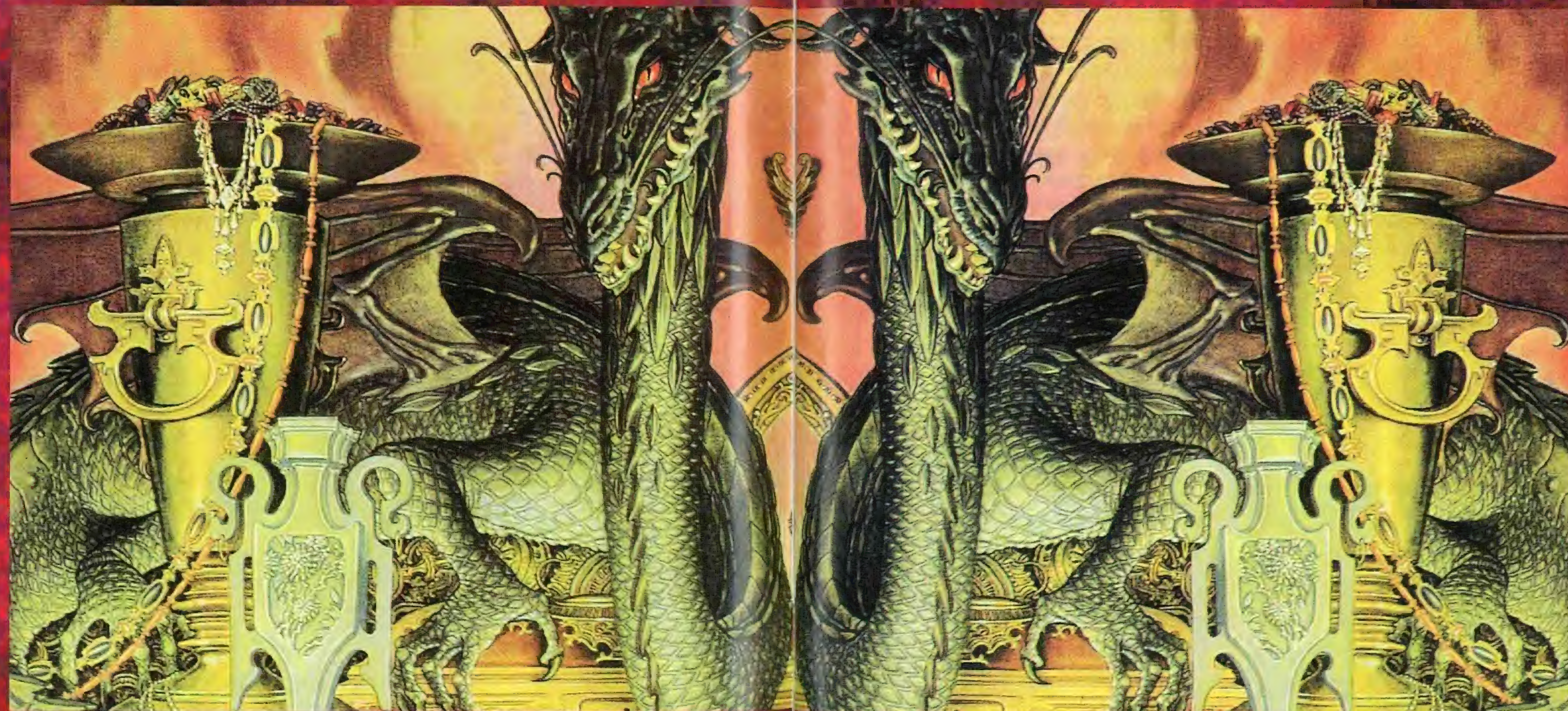
דרקוני האוויר ב-AD&D

תבונה: 19-20 דרג"ש: 1-18. תזונה: 18, מעוף-42 קב"פ: 12. תלדו: 9. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 8ק1, 8ק3, 8ק3 נזק נשיפה: 12+8ק12, ענן גז רעיל הטלת לחשים: לחשי יסודן אוויר בלבד כמו קסם או כוהן מדרגה 12 התנגדות לקסם: 60%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון אווירי ואז הם חסינים לכל ההתקפות מלבד לחשים וכלי קסם, כמו כן הם מסוגלים לעבור דרך מוצק מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על אוויר סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"ב: 19,000

נתוני דרקוני האוויר בשיטת הגיבור

תכונות: כוח-55(20), זריזות-20, כושר-35, גוף-32(25), תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים הן התכונות ללא בונוס על גודל, מחיר: 186 נקודות. תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20, הגנת אנרגיה-25, מהירות-5, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-80(73). מחיר: 84

נקודות. כוחות גדילה (35) נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 46. נשיכה - 6ק3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. טפרים - 6ק4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. 6ק4 HA, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב או כנפיים). מחיר: 8. נשיפה - 6ק4 RKA, רדיוס, משפיע על העולם הפיזי גם כשהדרקון לא מוצק, 6ק1: ללא הגנה, 6ק1: חודר שריון. מחיר: 262. מאגר סיבולת 140 נקודות, התחדשות של 4 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 18. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 8 פיזי, 10 אנרגיה. מחיר: 27. 75% התנגדות עמידה להתקפות אוויר. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב וכנפיים. מחיר: 5. ריצה "6+. מחיר: 12. מעוף "24, פוקוס כנפיים. מחיר: 32. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. הפיכה לאוויר: אי-מוצקות, פגיע ללחשים וקסם. מחיר: 20. חסרונות: תווים מזהים. -25. חמדן. -15. סקרן. -10.



דרקוני האדמה

דרקוני האדמה מגיעים לגודל של 20 מטר מהראש ועד לזנב, צבעם בצורת הדרקון הרגילה שלהם הוא בגוונים שונים של חום ואפור. אין לדרקוני האדמה כנפיים אך יש להם ארבע גפיים רגילות. דרקוני האדמה חיים מתחת לאדמה במערות מחילות מסובכות להחריד, והם מגרשים כל עובר אורח אשר נכנס אליהן. הם ניזונים מחיות תת-קרקעיות שונות (כולל, לרוע המזל, גמדים, גנומים וכורים אבודים). ידוע על שני דרקוני אדמה בלבד מאזכור מוקדם במספר אגדות עתיקות. דרקוני האדמה יכולים להתקרב לצורת

במערות מחילות מסובכות להחריד, והם מגרשים כל עובר אורח אשר נכנס אליהן. הם ניזונים מחיות תת-קרקעיות שונות (כולל, לרוע המזל, גמדים, גנומים וכורים אבודים). ידוע על שני דרקוני אדמה בלבד מאזכור מוקדם במספר אגדות עתיקות. דרקוני האדמה יכולים להתקרב לצורת

היסודן ולהפוך לדרקון עשוי אבן חסין פגיעות.

דרקוני האוויר

דרקוני האוויר מגיעים לגודל של 10 מטר מראש עד זנב, וצבעם הוא בגוונים של כחול ולבן (דרקונים פטריזים) ולכולם יש כנפיים וגפיים. דרקוני האוויר חיים בהרים גבוהים מאוד ומבודדים עד כמה שאפשר, וניזונים מציפורים וחיות מעופפות. ידוע על שלושה דרקוני אוויר, וידוע כי שמו של אחד מהם הוא טראלשורת, וכי הוא שונא מאוד בני אדם ודומיהם. טראלשורת השמיד בעבר עיר שלמה של בני אדם שנבנתה למרגלות ההר שלו. דרקוני האוויר מסוגלים להפוך לשקופים כמעט לגמרי, ולהיות בלתי-מוצקים כך שהכל עובר דרכם.

דרקוני המים

דרקוני המים מגיעים לגודל של 16 מטר מראש ועד זנב. צבעם הוא בגוונים שונים של כחול וירוק ואין להם כנפיים. דרקוני המים חיים מתחת לפני הים בימים, באוקיינוסים ובאגמים גדולים. הם מסוגלים לנשום מעל פני האדמה ומתחת למים, ולכן יכולים לצאת מהים כרצונם. הם ניזונים מחיות ים שונות. ידוע על חמישה דרקוני מים, וזאת מתוך תצפיות של מספר גזעים דמויי אדם החיים מתחת למים. דרקוני המים יכולים להתקרב לצורת היסודן שלהם ולהפוך לעשויי מים ולכמעט בלתי-מוצקים.

נתוני דרקוני האש ב-AD&D

תבונה: 18-17 דרג"ש: 2-18. תזונה: 18, מעוף-30 קב"פ: 14. תלדו: 7. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 10ק1, 10ק1, 10ק3. נזק נשיפה: 14+6ק14, חרוט אש הטלת

מטה הכהונה של בלריון

מורשתו של גדול הכוהנים

מקבל המטה, כמו כן, המטה מסוגל לבצע דברים מדהימים: להטיל עד ששה לחשים מספירת הריפוי, ללא קשר לדרגתם ביום, גם בצורתם ההפוכה! להחיות מתים פעם בשבוע ולברך כמו הלחש מספר בלתי מוגבל של אנשים שלוש פעמים ביום, לבצע אחיזת איש שלוש פעמים ביום על ידי מגע בלבד (יידוש פגיעה בקרב), לקרוא לשת מכות אש (כמו לחש הכוהנים מעוצמה חמישית) ביום, ליצור סעודת גיבורים ללא הגבלה (זהו למעשה הכוח הראשון שהטמין בלריון במטה), וניתן להשתמש במטה להתקפה כנשק מטה קסום +3.

בקיזור זה כלי קודש אימתני ביותר. יותר מכוחותיו (העוצמתיים כשלעצמם) המטה חשוב בשל החוכמה והתבונה שלו. ישנו סיכוי של 50% שהמטה יפתור כל חידה או בעיה שתוצב לדמות, וסיכוי של 75% שיכיר מקומות שהדמות לא מכירה. במקרים מסוימים יפעיל את אחד מכוחותיו בעצמו כדי לעזור. למשל אם הדמות פצועה קשה וחסרת הכרה ירפא אותה המטה בעצמו. לעתים נדירות עוד יותר, יכול המטה לבצע פעולה חסרת תקדים, ואיש אינו יודע כיצד יצר בלריון במטה את הכוח לעשות פעולה שכזו. המטה מסוגל - למען מטרה נעלה וכשאינו כל סיכויי אחר - לזמן את בלריון בכבודו ובעצמו!

בלריון, עליכם לזכור, על פי ה-AD&D הינו כוהן בדרגה 25 על כל מה שכרוך בכך. יתרה מזאת, הוא כבר מת ולכן לא ניתן לפגוע בו בכל דרך שהיא. השמועה אומרת כי המטה ביצע פעולה זו כבר פעמיים בעבר, וכי לאחר שבעה זימונים שכאלו ייעלם לנצח.



המסייעת של הקוסם מעבירה מחלות.

יכול מאוד להיות שהמטה היה הופך למטה הכי בלתי נסבל בכל ההיסטוריה, אבל בלריון לא היה כוהן רגיל, הוא נתן למטה את כוחות הקודש העוצמתיים ביותר שנראו בכלי קדוש אי פעם. פאלאדינים יזנחו את הנודם הקדוש שלהם כדי לקבל את המטה: יש אומרים שהמטה עובר מכוהן לכוהן, כדי להשלים בחייו. יש אותן לא הספיק בלריון להשלים בחייו. יש משום תמיכה בכך בעובדה שלפעמים כוהנים שרק הולכים לגרש שלושה אורקים מקבלים את המטה, ולפעמים כוהנים שהולכים לנצח רשע קדום ועתיק לא מקבלים אותו. מספר קטן יותר של כוהנים טוען כי למטה יש מטרה סופית והוא מנהל את העניינים לקראתה. המטה נותן לכל כוהן שמקבל אותו את כל כוחות הפאלאדין בדרגה הווה לדרגת

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

זוכרים את בלריון? סיפור חייו הופיע בוויז 34 כדוגמה לכוהן ששיחק טוב ולא סתם כאחות הרחמניה של הקבוצה. בלריון יצר מספר שנים לפני מותו, בעזרת אלו האהוב אלריון, מטה כהונה הידוע בשם מטה הכהונה של בלריון. חפץ קדוש עובר מכוהן מוצלח אחד לשני על פי רצון רוחו של בלריון המת, ואין לאף כוהן שליטה על כך. כל כוהן יכול למצוא עצמו יום אחד בבעלות על מטה הכהונה של בלריון, לצורך משימה קדושה בדרך כלל. מכיוון שזהו אחד המטות הקדושים ביותר בעולם, חשבנו שמן הראוי להקדיש לו קצת תשומת לב.

מטה הכהונה של בלריון הוא מטה באורך מטר וחצי, העשוי עץ פשוט ללא גילופים. המטה הוא מטה תבונתי בעל תבונה 16 וחוכמה 17. בלריון נתן למטה אישיות, לרוע המזל האישיות החביבה ביותר על בלריון היתה של אימו המנוחה, ועל כן תכנן את אישיות המטה על פי אימו. התוצאה היא שנוצר מטה בעל אישיות של אמא פולניה. אל תשלו את עצמכם, מדובר באישיות בעלת ידע עצום בהיסטוריה, שפות, דתות וסמלים, כך שאין לזלזל בתבונתה או חוכמתה בשום אופן. אך מידי פעם, בערך כל חמש דקות, יש לה מה להגיד. שתאכל כי אתה נראה רע, ושכדאי שתשים עוד מעיל כי קר בחוץ, ובכלל על תיגע בכל חרב שאתה רואה, אולי יש בה חלודה? וכמובן שהחיה

מהירות-4, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-73/81. מחיר: 74 נקודות.

כוחות גדילה (40 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל.

מחיר: 53. נשיכה - 6K3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. ספרים - 6K4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. 6K4+ HA, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב). מחיר: 8. נשיכה - 6K4 RKA, חרוט. מחיר: 120. מאגר סיבולת 70 נקודות, התחדשות של 2 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 8. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 10 פיזי, 12 אנרגיה. מחיר: 33. 75% התנגדות עמידה להתקפות מים. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב. מחיר: 5. ריצה "6+". מחיר: 12. שחייה "18". מחיר: 16. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. נשימה במים. מחיר: 5. הפיכה למים: 75% התנגדות עמידה להתקפות פיזיות. מחיר: 40. חסרונות: תווים מזהים. 25-. חמדן. 15-. סקרן. 10-.

הן התכונות ללא בונוס על גודל ודחיסות, מחיר: 186 נקודות.

תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20/21, הגנת אנרגיה-26/25, מהירות-3, החלמה-11, סיבולת-90, הלם-82/73. מחיר: 64 נקודות.

כוחות: גדילה (45 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 60. דחיסות (10 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל.

מחיר: 13. נשיכה - 6K3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. ספרים - 6K4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. 6K4+ HA, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב). מחיר: 8. נשיכה - 6K4 RKA, קו. מחיר: 120. מאגר סיבולת 70 נקודות, התחדשות של 2 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 8. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 12 פיזי, 14 אנרגיה. מחיר: 39. 75% התנגדות עמידה להתקפות אדמה. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב. מחיר: 5. ריצה "6+". מחיר: 12. התחדשות "10". מחיר: 50. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. הפיכה לאבן: 75% התנגדות עמידה לכל ההתקפות הפיזיות. מחיר: 40. דחיסות (15 נקודות). מחיר: 15.

חסרונות: תווים מזהים. 25-. חמדן. 15-. סקרן. 10-.

לסיום, כדי לשלב את דרקוני היסוד בעולמך, עליך לקחת בחשבון כי דרקונים אלו מאוד מעוניינים לגלות כיצד יוצרים עוד שכמותם (מה שאיש לא יודע, עדיין), ולכן יעשו די הרבה בשביל מידע חדש על קסם יסודני או יסודות בכלל. אולי יהיה ניתן גם לפתות אותם בסכומי כסף אדירים עד מאוד, ועכשיו לא נשאר אלא להגיד יפה "ביי, ביי" להרפתקנים, שיהיו טיפשים מספיק כדי לעמוד מול דרקוני יסודן בקרב פנים אל פנים.

דרקוני המים ב-AD&D

תבונה: 19-20 דרג"ש: 2-. תזוזה: 18, שחיה-30 קב"פ: 14. תלדו: 7. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 10K1, 10K3, 10K3. נזק נשיפה: 14K6+14, חרוט מים לוחשים (כמו גיידר) הטלת לחשים: לחשי יסודן מים בלבד (של קוסם וכוהן) כמו קוסם או כוהן מדרגה 14 התנגדות לקסם: 55%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון מיימי ואז חסין להתקפות לא קסומות, אך אינו יכול לעבור דרך מוצק מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על מים סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"ב: 20,000

נתוני דרקוני המים בשיטת הגיבור

תכונות: כוח-20/60, זריזות-20, כושר-35, גוף-33/25, תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים הן התכונות ללא בונוס על גודל, מחיר: 186 נקודות. תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20, הגנת אנרגיה-25,

נתוני דרקוני האדמה

ב-AD&D

תבונה: 17-18 דרג"ש: 4-. תזוזה: 18, התחדשות באדמה-30 קב"פ: 16. תלדו: 5. התקפות: +3 נשיפה או לחש נזק: 12K1, 12K3. נזק נשיפה: 16K4+16, קו לבה (אדמה מותכת) הטלת לחשים: לחשי יסודן אדמה בלבד כמו קוסם או כוהן מדרגה 16 התנגדות לקסם: 45%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון אבן ובמצב זה חסין לפגיעות לא-קסומות



מיוחד: חסינים להתקפות המבוססות על אדמה (לחשי יסודן אדמה, למשל) סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"ב: 22,000

נתוני דרקוני האדמה בשיטת

הגיבור

תכונות: כוח-20/75, זריזות-20, כושר-35, גוף-34/25, תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים

לחשים: לחשי יסודן אש בלבד (של קוסם וכוהן). כמו קוסם או כוהן מדרגה 14 התנגדות לקסם: 55%. מוראל: 19 מיוחד: יכולים להפוך לדרקון בוער ואז כל הנוגע בהם סופג נזק של 7K6+7 מיוחד: חסינים לאש, חום והתקפות המבוססות על אש וחום סוג אוצר: 2xG+H+W. שווי נק"ב: 20,000

נתוני דרקוני האש בשיטת

הגיבור

תכונות: כוח-20/60, זריזות-20, כושר-35, גוף-33/25, תבונה-18, אגו-19, נוכחות-50, מראה-10. התכונות בסוגריים הן התכונות ללא בונוס על גודל, מחיר: 186 נקודות.

תכונות מחושבות: הגנה פיזית-20, הגנת אנרגיה-25, מהירות-4, החלמה-11, כוחות: סיבולת-90, הלם-81/73. מחיר: 74 נקודות. כוחות: גדילה (40 נקודות), 0 סיבולת, מתמשך, תמיד פועל. מחיר: 53. נשיכה - 6K3 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 36. ספרים - 6K4 HKA, חדירה מופחתת. מחיר: 48. 6K4+ HA, פוקוס ברור ובלתי נגיש (התקפת זנב או כנפיים). מחיר: 8. נשיכה - 6K4 RKA, חרוט. מחיר: 120. מאגר סיבולת 70 נקודות, התחדשות של 2 נקודות בשעה. רק לנשיפות. מחיר: 8. מאגר כוח משתנה של 60 נקודות לקסם. מחיר: 80. כשרון קסם - 22. מחיר: 21. שריון 10 פיזי, 12 אנרגיה. מחיר: 33. 75% התנגדות עמידה לאש וחום. מחיר: 30. איברים נוספים - זנב וכנפיים. מחיר: 5. ריצה "6+". מחיר: 12. מעוף "18". פוקוס כנפיים. מחיר: 24. +2 לקרב פנים אל פנים. מחיר: 10. הפיכה לבעור: 6K2 HKA, מגן נזק. מחיר: 45. חסרונות: תווים מזהים. 25-. חמדן. 15-. סקרן. 10-.

לגדול לגדלים שונים.
פטריות תכונה, המעניקה בונוס נוסף לתכונה כלשהי (כוח, זריזות, כושר...).
פטריות העלמות הגורמת לאוכל ממנה להיות בלתי נראה.
פטריות שינוי צורה.

פטריות רפאים, הגורמת לאוכל ממנה להפוך לאוורירי, שיכול לעבור דרך קירות ועוד רבים וטובים.

לרוע המזל, בגלל העובדה שפטריות נרקבות לאחר מספר ימים, אם התמזל מזלך למצוא אחת, כדאי שתמצא לה שימוש הולם בזמן הקרוב, אחרת ככל שהפטריות רקובה יותר כך גדל הסיכוי שהיא לא תפעל, או גרוע מכך, תפעל לא כראוי:

- הפטריות מתחילה להירקב: סיכוי של 1 מתוך 10 שהיא לא תפעל.
 - הפטריות רקובה מעט: סיכוי של 3/10 שהיא לא תפעל ושל 1/10 של תוצאה לא צפויה.
 - הפטריות רקובה למדי: סיכוי של 5/10 שהיא לא תפעל ושל 3/10 של תוצאה לא צפויה.
 - הפטריות רקובה מאוד: סיכוי של 7/10 שהיא לא תפעל ושל 5/10 של תוצאה לא רצויה.
 - הפטריות היתה פעם פטריות: סיכוי של 9/10 שהיא לא תפעל ושל 7/10 של תוצאה לא רצויה.
- יש לגלגל קודם כל את הסיכוי שהיא לא תפעל, ואם אכן היא לא פועלת לגלגל את הסיכוי לתוצאה לא צפויה.

אגב, תוצאה לא צפויה יכולה להיות דבר פעוט כמו שיהוקים בלתי פוסקים או החלפת צבע העור לירוק, או דברים רציניים יותר כמו שינוי צורה לאוגר או הופעת עין שלישית על השפה העליונה. כך שרצוי להימנע מתוצאות כאלו, במיוחד אצל GM-ים בעלי היסטוריה של אכזריות. לבסוף יש לציין שפטריות קסומות יכולות לבוא בכל צורה שהיא, החל מפטריות רגילות ואדומות עם נקודות לבנות כמו בסרטים המצוירים, ועד לפטריות הגדולות והמגעילות שצומחות על עצים. פטריות קסומות, אגב, אינן רעילות, אך מכיוון שלפעמים מפספסים קצת, הדמויות עלולות לאכול פטריות לא נכונה, ופטריות רעילות רגילות יש די הרבה. תנסו לזרוק כמה פטריות קסם למערכה שלכם, הן מוסיפות המון צבע והרגשת פנטזיה אמיתית, ויכולות להיות הפתעה מעניינת לשחקנים מנוסים. HAVE FUN...

פטריות קסומות

קסם לארוחת הבוקר



מאת: ערן בן-סער

ל-AD&D ולשאר שיטות הפנטזיה הרבות, יש רשימה ארוכה מאוד של כלי קסם שונים ומשונים: חרבות, מטות, טבעות, מחרוזות ועוד סוגים רבים. אחד מכלי הקסם (אם אפשר לקרוא לזה כך) האהובים עלי היה תמיד פטריות, כנראה קראתי את עליסה בארץ הפלאות יותר מדי פעמים. (אגב, אני ממליץ לכם לחפש את עלילות עליסה מתחת לפני האדמה, הסיפור המקורי והלא מורחב. וגם היפה יותר.)

פטריות קסומות הן במובן מסוים כמו שיקויים. השימוש מוגבל למספר פעמים, אבל במקום לגימות מדובר בנגיסות. ההבדל הגדול נובע ממקור הקסם. שיקויים מכינים, בדרך כלל, קוסמים וכוהנים למטרותיהם האישיות, פטריות נוצרות באחת משתי הדרכים הבאות: על ידי דרואידים או על ידי פיות וגזעי פיות שונים. (גזעי פיות הם, למי שלא יודע, פיי, פיות, ספרייטים, גרמלינים, ניקסים, לפרקונים, גימפות ואחרים.)

לפטריות יכול להיות מגוון רחב מאוד של כוחות קסם, והן בדרך כלל מצייתות לחוקים הבאים:

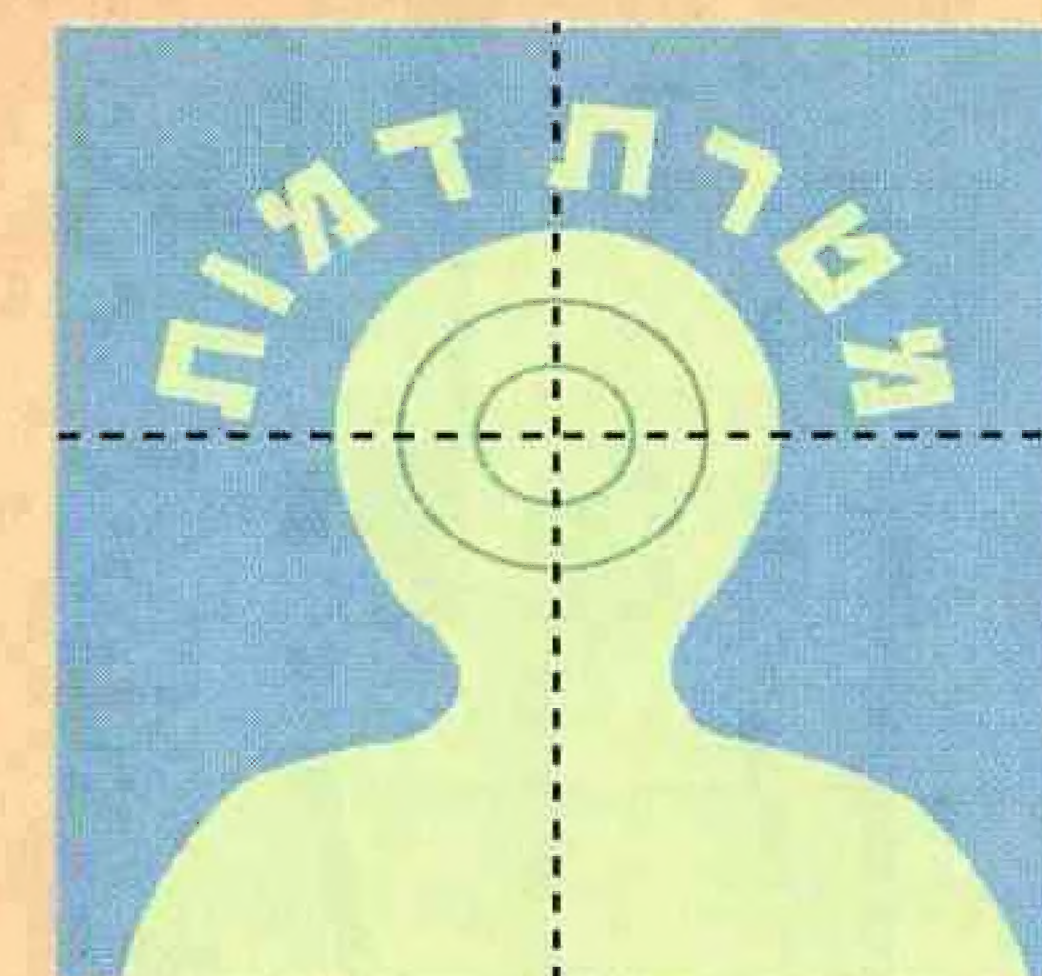
- לכל פטרייה יש גודל שונה המספיק ל-1 ק61 נגיסות (שימושים).
- כל ההשפעות הקסומות של הפטרייה הם זמניות בלבד, בין תור אחד למספר חודשים.
- לכל הכוחות של הפטרייה לוקח

פטריות קסומות הן במובן מסוים כמו שיקויים. השימוש מוגבל למספר פעמים, אבל במקום לגימות מדובר בנגיסות. ההבדל הגדול נובע ממקור הקסם. שיקויים מכינים, בדרך כלל, קוסמים וכוהנים למטרותיהם האישיות, פטריות נוצרות באחת משתי הדרכים הבאות: על ידי דרואידים או על ידי פיות וגזעי פיות שונים. (גזעי פיות הם, למי שלא יודע, פיי, פיות, ספרייטים, גרמלינים, ניקסים, לפרקונים, גימפות ואחרים.)

לפטריות יכול להיות מגוון רחב מאוד של כוחות קסם, והן בדרך כלל מצייתות לחוקים הבאים:

- לכל פטרייה יש גודל שונה המספיק ל-1 ק61 נגיסות (שימושים).
- כל ההשפעות הקסומות של הפטרייה הם זמניות בלבד, בין תור אחד למספר חודשים.
- לכל הכוחות של הפטרייה לוקח

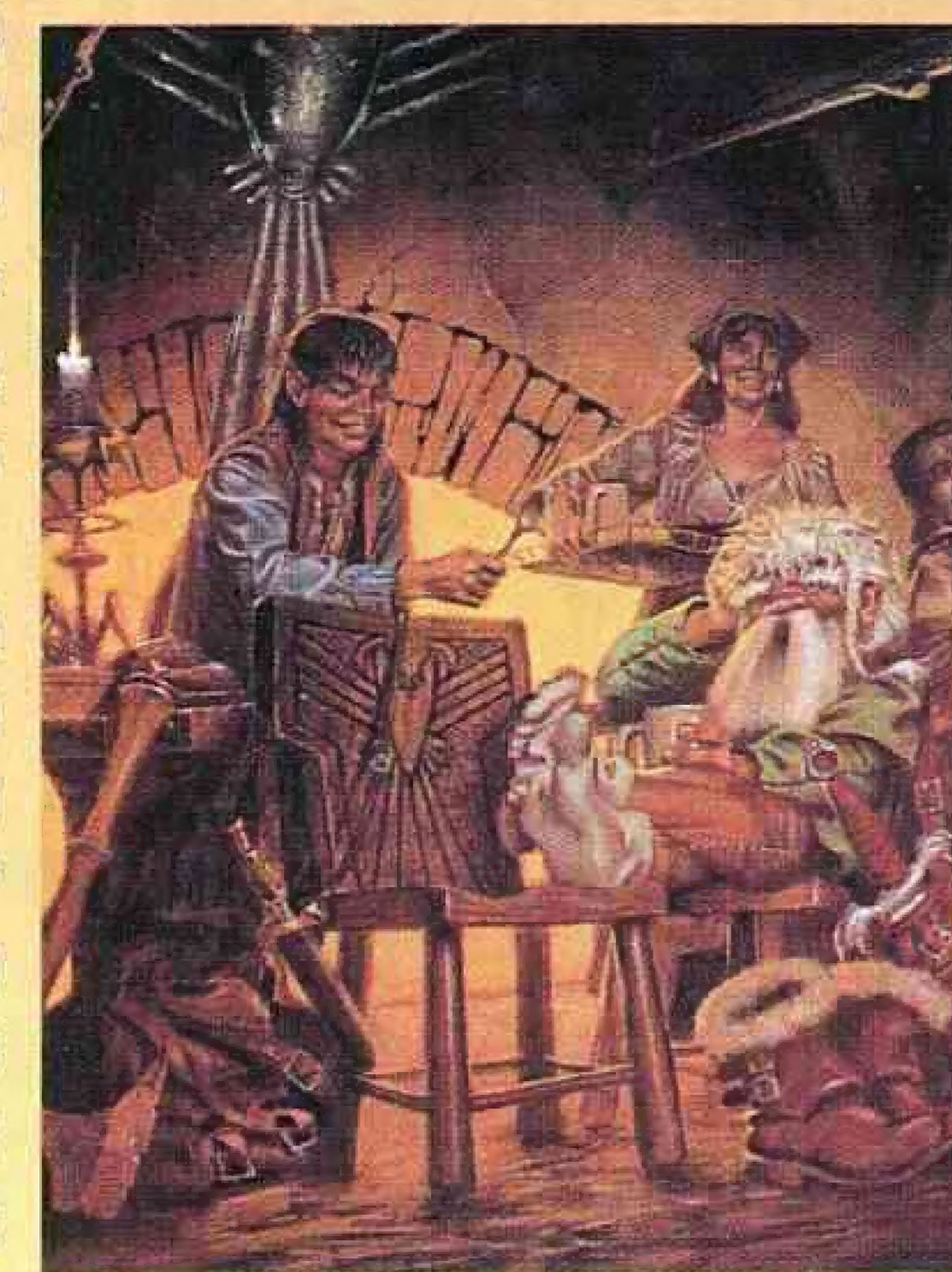
ערן בן-סער ואבי סבג אגו-טריפ



ערן בן-סער ואבי סבג

חשבנו על דבש שיתאים לכל מקום, בכל זמן ובכל צורה. ושלא יהיה עסוק מדי. החלטנו שיש רק שני אנשים כאלו בכל העולם (למעשה יש עוד כמה, אבל הם מאושפזים במוסדות לחולי נפש ברחבי בעולם): אנחנו! (תא-דא-ם). ניסינו למתן את העובדות כדי שלא תרגישו נחותים מדי. הרעיון הוא שניסיוננו הרב במשחקי תפקידים מאפשר לנו להסתגל לכל מצב, שכן קרוב לוודאי שיחקנו בזה מתי שהוא בעבר.

אבי סבג
אבי נולד בקו זמן שלוש (ניל ארמסטרונג) בשנת 1977 במעצמת-העל ישראל. ביום שהוא נולד נפל מטאור אי שם בערבות הודו, ומחק כפר של 1000 איכרים הודים רזים ושלווים. אירוע זה סימל יותר מהכל את אופיו של הרך הנולד. כבר בגיל ארבעה חודשים ידע אבי לדבר שלוש שפות, שתיים מהן המציא בעצמו!



גילוי הגראפס הממושך, חמש שקל ללב"י (שלקחו לו בלי שירגיש), המצאת שיטת הקרב הריאליסטית ביותר בעולם הכוללת חרב וקורבן.

כיום ערן כותב לוויז, ומעביר את זמנו בהתחמקות ממורגן ובהופעות רחוב עם הכלבה שלו, בילי, אותה הוא לימד חשבון דיפרנציאלי וחילוק ארוך. הוא מתכנן יחד עם אבי לכבוש את העולם, אבל לדעתו קיץ '99 יהיה הרבה יותר הולם, וחוקי מזה קומוניזם זה בזבוז זמן, ויש לעבור ישר לקפיטליזם משולב והוא מסרב. סיסמתו המישנית היא: "אחר כך, ואני מסרב."

כשרונו הרב התגלה בגיל מאוחר יותר עם כניסתו לבית הספר, ועזיבתם הבו זמנית של שלוש מסגל המורים. התגלה בנער כשרון ציור מדהים, בעיניים עצומות הוא צייר את המונה ליזה, אך כאשר גילה כי זה-וינצ'י כבר עשה זאת - איבד את אמונו בממסד.

כיום אבי שייך לצוות חולי הנפש של וויז, ומעביר את זמנו במחקר על סף השפיות האנושי על שפני ניסיונות מרובים (כולל ערן). הוא מתכנן יחד עם ערן להשתלט על העולם מתי שהוא בחורף '97, ולהקים פדרציה קומוניסטית בין-כוכבית כשסיסתו היא: "פוג לכל פועל".

ערן בן-סער

ערן נולד טיפה לפני אבי, אבל קצת אחרי הצהריים. את הולדתו שלו זוכרת אימו כאירוע טראומטי וכואב, שערך למעלה מיממה משום שערן סירב לצאת לפני שייגמרו השידורים בטלוויזיה. אגב, בדיוק באותו זמן הקימו 1000 הודים רזים כפר קטן ושקט למרגלות ההימליה. בגיל שש נפל על ערן פטיש גדול ומאז איבד הנ"ל קשר עם המציאות, וטוען בכל תוקף כי האפשרי הוא האבסורדי ולהיפך. בין תרומותיו הגדולות לחברה האנושית היא

ערן בן-סער על פי שיטת הגיבור

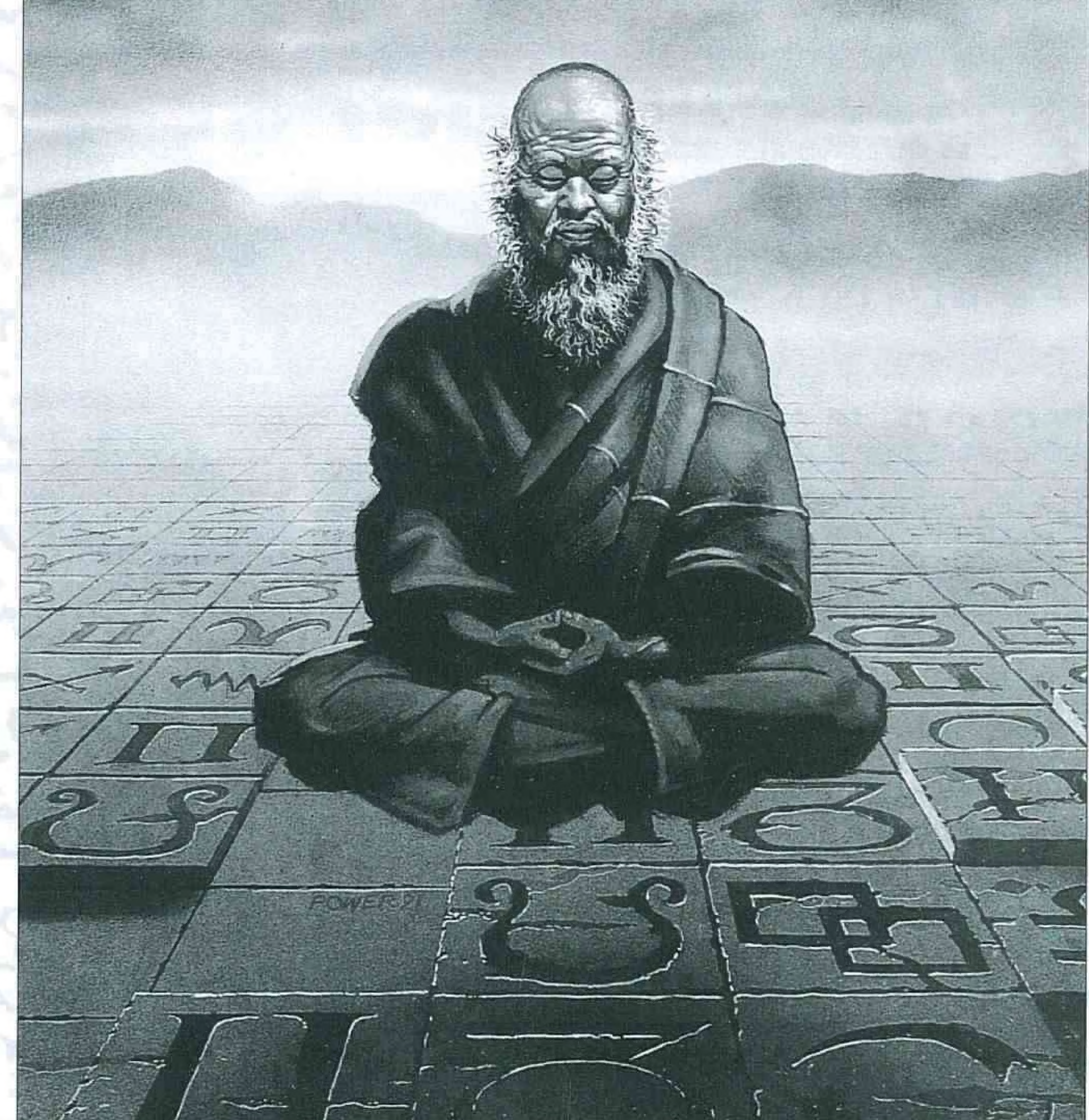
תכונות - כוח: 2, זריזות: 10, כושר: 1, גוף: 3, אינטליגנציה: 700, אגו: 666, נוכחות: אין, מראה: קצת יותר מכלום. מחיר: ערן רשם על חשבון אבי.

תכונות מחושבות - הגנה פיזית: 1, הגנה מאנרגיה חיובית: 100, הגנה מאנרגיה שלילית: 0, מהירות: כצב, התחדשות: כל רגע, סיבולת: נמאס לי, הלם: אני מסרב. כשרונות: כמעט הכל בגלגול אחרון.

קשרים: מורגן, סנטלארד, באר הולידיי, גרימריידר ושלטי הזמן הקוסמיים.

יכולות מיוחדות: חוש להיכנס לסכנות, חוש כיוון מוטעה, קריאה במהירות האור. כוחות: גראפס ארוך (ק4 ק2) הורג, אלתור ללא מחשבה, כוח המחץ.

חסרונות: אסטמה, נרדף כמעט על ידי כולם, מכיר את מורגן טוב, מכור ללבוש עור ולרוק כבד (שופג ק4 ק2) כל שעה אם לא הקשיב למוסיקה.



ל מכירה

- ✓ למכירה מגה דרייב באריזה מקורית במצב מצוין כולל חוברת הדרכה, 2 שלטים והמשחק סוניק 1 ב-200 ש"ח. כמו כן, למכירה המשחקים הבאים למגה דרייב, BUCK ROGERS - 120 ש"ח, FIGHTING MASTERS - 110 ש"ח, LETHAL ENFORCES + אקדה - 170 ש"ח, GYNOUS - 90 ש"ח, מורטל קומבט 1 - 100 ש"ח, HOCKEY MUTANT LEAGUE - 120 ש"ח, STREETS OF RAGE 2 - 90 ש"ח, TMNT TOURNAMENT - 140 ש"ח. ערן גלפרין, 09-541720.
- ✓ למכירה האורח השביעי בגרסת CD-ROM ב-149 ש"ח (גרסה מקורית מחור'ל). כמו כן, למכירה המשחק שד משחת - 119 ש"ח, ניתן גם להחליף תמורת המשחק חקירה משטרית 4 בגרסת CD-ROM. בנוסף לכך אני מציע למכירה משחקים על תקליטונים, למכירה/החלפה משחקים חדישים למחשב 386 ומעלה. משחקים כמו קווסטים, סימולטורים, משחקי פעולה ומשחקי אסטרטגיה. ניר אבנרי, 03-642553, יובל עברון, 03-6994966. לא להתקשר בין השעות 16:00-14:00.
- ✓ למכירה מחשב 386DX-40 מוכן להשבחה ל-486, TRIDENT 32 BIT 1 MB, SOUND: 8 BIT - CREATIVE + 14 S.VGA ומודם. כל זאת במחיר מציאה של 2,850 ש"ח בלבד. דניאל, 03-5795255 (מזכירה אלקטרונית).
- ✓ למכירה המשחקים: ווילי ביימיש, קינג קווסט 6, אי הקופים 3 ואינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס, הראשון שירכוש 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחות למארמון בחינם. יובל, 03-9319075.
- ✓ למכירה HARD DISK 130 מגה מוכן לעבודה, כולל תוכנות ומודם פקס 14400 מהיר חיצוני. ערן, 08-550039.
- ✓ למכירה המשחקים: יומו של הטנטיקל, פרדי פארקס ו-KGB כולם מקוריים ובמחיר סביר. יוני, 07-985419.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: DOOM 1, DOOM 2, ZOO 2, בודד באפילה 2, אבורים בזמן, אינקה 2, גובלנים, ONE MUST FALL, לונה פארק, מלך האריות, QARETINE, ARMADA, אלאדין, RISE OF THE ROBOTS ועוד רבים אחרים, בקרוב מאוד גם מורטל קומבט 2, DUNE 3 ועוד אחרים. בן בלר, 06-333873, גיל בלום, 06-342253.
- ✓ למכירה משחקים חדשים שעוד לא יצאו לשוק הישראלי. דקל רנה, 08-416210.
- ✓ למכירה משחקי מחשב בעטיפה מקורית, הדרך למלחמה - 60 ש"ח, גבריאל נייט - 70 ש"ח, קינג קווסט 6 - 65 ש"ח, קינג קווסט 5 בגרסת CD-ROM - 70 ש"ח, משימה בחלל 5 - 60 ש"ח ואולטימה 7 - 70 ש"ח. ערן גלפרין, 09-541720.
- ✓ למכירה משחק המירוץ של השנה NASCAR RACING, מבית פפירוס בגרסת CD-ROM, כמו כן, למכירה המשחק CYBERIA בגרסת CD-ROM + בנוס. ברק, 03-5511076.
- ✓ למכירה מכשיר סגה 3 ג'ויסטיקים + 16 משחקים נדירים + אקדה + הגה, במחיר 600 ש"ח. כמו כן למכירה גינטנדו + קלטת עם 52 + סופר מריו + סטיק 1, במחיר 450 ש"ח. מוטי כליף, 03-371637.
- ✓ למכירה DOOM 2, אופנומניה,

ל מכירה

- ✓ במחיר מיוחד. רוני, 03-6966591.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדישים למחשב 386 ומעלה. משחקים כמו קווסטים, סימולטורים, משחקי פעולה ומשחקי אסטרטגיה. ניר אבנרי, 03-642553, יובל עברון, 03-6994966. לא להתקשר בין השעות 16:00-14:00.
- ✓ למכירה מחשב 386DX-40 מוכן להשבחה ל-486, TRIDENT 32 BIT 1 MB, SOUND: 8 BIT - CREATIVE + 14 S.VGA ומודם. כל זאת במחיר מציאה של 2,850 ש"ח בלבד. דניאל, 03-5795255 (מזכירה אלקטרונית).
- ✓ למכירה המשחקים: ווילי ביימיש, קינג קווסט 6, אי הקופים 3 ואינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס, הראשון שירכוש 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחות למארמון בחינם. יובל, 03-9319075.
- ✓ למכירה HARD DISK 130 מגה מוכן לעבודה, כולל תוכנות ומודם פקס 14400 מהיר חיצוני. ערן, 08-550039.
- ✓ למכירה המשחקים: יומו של הטנטיקל, פרדי פארקס ו-KGB כולם מקוריים ובמחיר סביר. יוני, 07-985419.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: DOOM 1, DOOM 2, ZOO 2, בודד באפילה 2, אבורים בזמן, אינקה 2, גובלנים, ONE MUST FALL, לונה פארק, מלך האריות, QARETINE, ARMADA, אלאדין, RISE OF THE ROBOTS ועוד רבים אחרים, בקרוב מאוד גם מורטל קומבט 2, DUNE 3 ועוד אחרים. בן בלר, 06-333873, גיל בלום, 06-342253.
- ✓ למכירה משחקים חדשים שעוד לא יצאו לשוק הישראלי. דקל רנה, 08-416210.
- ✓ למכירה משחקי מחשב בעטיפה מקורית, הדרך למלחמה - 60 ש"ח, גבריאל נייט - 70 ש"ח, קינג קווסט 6 - 65 ש"ח, קינג קווסט 5 בגרסת CD-ROM - 70 ש"ח, משימה בחלל 5 - 60 ש"ח ואולטימה 7 - 70 ש"ח. ערן גלפרין, 09-541720.
- ✓ למכירה משחק המירוץ של השנה NASCAR RACING, מבית פפירוס בגרסת CD-ROM, כמו כן, למכירה המשחק CYBERIA בגרסת CD-ROM + בנוס. ברק, 03-5511076.
- ✓ למכירה מכשיר סגה 3 ג'ויסטיקים + 16 משחקים נדירים + אקדה + הגה, במחיר 600 ש"ח. כמו כן למכירה גינטנדו + קלטת עם 52 + סופר מריו + סטיק 1, במחיר 450 ש"ח. מוטי כליף, 03-371637.
- ✓ למכירה DOOM 2, אופנומניה,

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- במתנה. כל זה במחיר של 2200 ש"ח. ראובן, 03-9322663, בשעות הערב ולא בשבת.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים מקוריים באריזה: קינג קווסט 6, פוליס קווסט 4 והצד האפל. ראובן, 03-9322663.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים מעולים למחשבים חזקים. המשחקים עדיין לא יצאו בשוק הישראלי. משה, 08-487114.
- ✓ למכירה משחק למחשב מורטל קומבט 2, נועם, 03-5799070.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב + הקלטות NBA JAM, GUN SHIP, בת הים הקטנה, מלך האריות, סוניק 2, WWF ועולם אחר, כל זאת ב-2000 ש"ח. ניתן לרכוש גם כל פריט בנפרד. עמית אלק, 03-6058771.
- ✓ למכירה המשחק TV SPORTS BOXING - 30 ש"ח, X-WING (מלחמת הכוכבים) - 70 ש"ח. אייל שדה, 04-342263, בשעות הערב.
- ✓ למכירה המשחקים בודד באפילה 3, מורטל קומבט 3 ומשחקים נוספים שלא ניתן להשיג בארץ. כמו כן, למכירה תקליטונים חדשים של NASHUA 1.44MB ב-3 ש"ח אחד. תומר, 03-5561344.
- ✓ למכירה סגה + 13 משחקים + אקדה + 2 סטיקים, במחיר 600 ש"ח. מוטי, 03-371637.
- ✓ למכירה לוח אם 386 MHZ/SX 25 במחיר 150 ש"ח. תום פייגר, 09-552011.
- ✓ למכירה המשחק מורטל קומבט 2 במחיר נמוך ביותר. רוני, 03-6966591.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב DOOM 2, QUARANTINE, BLUE FORCE, אינקה 2 ועוד רבים אחרים. ליאור, 03-6917684.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי מחשב חדשים, אלדין, RISE OF THE ROBOTS, LEMMINGS 3 ועוד רבים אחרים. דני, 03-593083.

ה צילו

- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחק זורק, מה עלי לעשות אחרי שנתתי לילדה את הכרטיס לתיאטרון. דודו פרוסט, 04-9915571.
- ✓ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק פגיון הדמים בהתחלה, נכנסתי למוזיאון, דיברתי עם כולם (עם מי שניתן לדבר איתו), ולקחתי את כוס הזוכית מהשולחן, מה עושים עכשיו? בתמורה לעזרה אתן טיפים במשחקים: קינג קווסט 4, לארי 6, קומנדר קיד

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- 7-1. איתי בירן, 03-5520305.
- ✓ הצילו! חייב עזרה במשחק HELL, בתמורה אעזור במשחקים קינג קווסט 7, DOOM 1 ויומו של הטנטיקל. יובל, 03-6417028.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק מלך האריות. בתמורה לעזרה אתן קודים ל-DOOM 1,2 ולמשחק עולם אחר. נועם, 03-5799070.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק MYST, מה עושים באי שמסתובב, מוכן לעזור בתמורה בהרבה משחקים אחרים. אייל, 09-925253.
- ✓ הצילו! נתקעתי במשחק מורטל קומבט 1, אנא שילחו לי את סימני המקשים בעזרתם כל לוחם מבצע FATALITY. עופר ברמי, מושב פתחיה 103.

מעוניינים

- ✓ מעוניין להחליף משחקים יקרי ערך, בתמורה למשחק 3 DUNE. דביר הדרי, 08-543407, לא בשבת.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים GOLD RUSH, KOLONELS BEQUEST, CAMELOT CONQUEST OF ואת המשחק קינג קווסט 4. אמיר, 09-554154.
- ✓ מעוניין לפתוח קבוצת D&D עם או בלי ניסיון לכל הגילאים. נועם, 03-5799070.
- ✓ מעוניין לרכוש את המשחקים אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון במחיר 50-60 ש"ח בעטיפה מקורית. שגיא סלונים, 03-49078.
- ✓ מעוניין להשיג את הקווסט אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון. כמו כן, מעוניין להחליף עוד הרבה משחקים. דן ליפשיץ, 09-550107.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחק אולטימה 8 רג'אן במשחקים: קינג קווסט 6, RISE OF THE ROBOTS, קירנדיה 1. ירון, 03-5491208, לא בשבת.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחק הרצון לעוצמה 4 מקורי, תמורת בודד באפילה 1 או DOOM 2 או לוחם הרחוב 2 (מקוריים). מנחם, 02-961566.
- ✓ מעוניין להתקשר עם וויזים במודם ולהחליף משחקים. ליאור, 03-691784.

משחקי תפקידים

- ✓ שהים מעוניין להקים קבוצה של D&D עם או בלי ניסיון לגילאי 13-14.5. נועם, 03-5799070.

מעולם משחקי המאבק לעולם הקולנוע
מגיע הגיבור הפופולארי ביותר בעולם -

קפטין ג'יל

עכשיו
הסרט
הענק

ז'אן קלוד
וואן דם

ראול
ג'וליה



סטרט פיטר

STREET FIGHTER

DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTS AN EDWARD R. PRESSMAN AND CAPCOM CO., LTD. PRODUCTION JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FIGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA
KYLE MINOCUE AND WES GUDY MUSIC BY GRAEME REVELL EDITOR GARY LEVINE PRODUCED BY GARY HILL EXECUTIVE PRODUCERS AKIO OKAMURA KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI EXECUTIVE PRODUCERS MARILYN VANCE EXECUTIVE PRODUCERS DEBORAH LA CORDE KRAMER EXECUTIVE PRODUCERS DOV HOENIG A.S.C. ANTHONY REDMAN A.C.E.
PRODUCED BY WILLIAM GREER PRODUCED BY WILLIAM A. FRAKER A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS TIM ZINNEMANN JUN AITA SASHA HARARI BASED ON THE CAPCOM VIDEO GAME "STREET FIGHTER II" PRODUCED BY EDWARD R. PRESSMAN AND KENZO TADUJIMOTO DIRECTED BY STEVEN E. DE SOUZA

בבוקר ארצית 7.4 "רב חו" תל אביב וברחבי הארץ